
REGALAMOS JADE EMPIRE
AHORA
2,95
euros
XB
XBOX
Número 36
2,95 euros
ANÁLISIS
FORZA MOTORSPORT
STAR WARS EPISODE III
MAGAZINE
Revista XBOX™ Independiente
XBOX 360
¡YA ESTÁ AQUÍ!
E3 2005
PRIMERAS
IMPRESIONES
DESDE LOS ÁNGELES
AVANCES
CONKER
MEDAL OF HONOR
KING OF FITGHERS
m k m
PUBLICACIONES
00036
8 424094 003570

DIVERMOVIL 7282

canciones reales

2929	Eres un enfermo
2793	Perdoname
2640	Baila morena
2625	Feel
2155	Mariacaipirinha
2876	Presiento que me engañas
2813	El universo sobre mi
2176	Enjoy the silence 04
2659	La gata (palante)
2777	Buscate un hombre que te quiera
2620	Hey boy hey girl
2636	Antes muerta que sencilla
2638	Dile
2179	We will rock you
2639	Dale don dale
2161	Obsesion
2180	Moonlight shadow
2197	Personal Jesus
2956	Hasta cuando
2865	Felina
2587	God Save The Queen
2154	Camina y ven
2778	Galvanize
2721	Run to the hills
2959	la vida da vueltas
2159	Con mis manos
2652	Cuando Zarpa el amor
2871	Amor de colegio
2138	Dragostea din tei
2697	Ya me cansé
2619	Te necesito
2590	Anarchy In The UK
2172	Sambadream
2142	Abre tu mente
2604	Clandestino
2834	The number of the beast
2597	Me gustas tu
2792	Love comes again
2127	Right thurr (clean)
2158	Ella
2641	Can´t get you out of my head
2141	Distancia

Las mejores Canciones, sonidos reales y polifónicos para tu móvil. Envia: DIVERP al 7282
Ej. Envia: DIVERP espacio 2929 al 7282 y tu móvil cantara LAS SUPREMAS DE MOSTOLES

POLIFÓNICOS LO + VENDIDO

85103	Baila morena
82172	Barcelona
84937	Kill Bill - Silbido
85249	Hasta cuando
84067	El Exorcista
85629	Gasolina
82984	Paquito El Chocolatero
84446	Cara al sol
85161	Perdoname
83188	Real Madrid
85069	Antes muerta que sencilla
85670	Eres un enfermo
84064	Darth Vader Marcha imperial
84202	Telefono antiguo
84724	El bueno, el malo y el feo
85662	A toda mecha
80017	Mision Imposible

DIVERP al 7282
806.526.320

80143	La Pantera rosa
83883	Fraggle Rock
85150	La gata (palante)
84997	Valio la pena
85119	Buscate un hombre que te quiera
82935	Noches de bohemia
82652	Fiesta Pagana
84440	El señor de los anillos
80096	Pulp Fiction
84759	Gladiator
80093	Equador
80044	Rocky
84826	Dale don dale
80498	El fantasma de la opeřa
84231	Bar coyote
82124	Atletico De Madrid
80108	Benny Hill
84362	Champions League
85083	Aqui no hay quien viva
85145	Pobre diabla
85048	Enjoy the silence 2004
84428	Asturias
80726	No woman no cry
85158	Volverte a ver
80025	Los Simpsons
84489	Els segadors

DIVERP al 7282

SONIDOS REALES

77258	Coge el puto telefono cabron!
77339	Tienes un mensaje nuevooooooo
77247	Un poquito de por favor
77435	Osea te cojo el telefono
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee
77123	Que alguien me coja!
77287	Coge el telefono que esta sonando
77178	Cuñaaaaao
77223	Formula 1
77419	Por dios trata de cogerlo
77281	Cogelo que es tu camello
77481	Coge ya el móvil!
77763	Que pasa nen?
77386	Que poderio tengo en el coño
77116	R2D2
77639	Ir para nada es tonteria..

DIVERF al 7282 — FONDOS COLOR ANIMACIONES





















35525 · 35535 · 35998 · 36148 · Animacion 37253 · Animacion 39039
36231 · 42615 · 42586 · 41245 · Animacion 40352 · Animacion 41806
41088 · 42612 · 41965 · 41537 · Animacion 39931 · Animacion anim180
37678 · 36388 · 37473 · 37599 · Animacion anim184 · Animacion 39936

Los mejores fondos y animaciones para tu móvil Envía: DIVERF al 7282
Ej. Envvia: DIVERF espacio 42612 al 7282 y tendras el fondo o animacion en tu movil o llama al 806.526.320








boxeo · broncas · comba · flip · rokero · voltereta





37190 · 37271 · 37615 · 37187

ANIMACIONES
Envía: DIVERF al 7282
806.526.320

Anaaaa suena el telefonoooooo
Anaaaa te llamamannnnnn
Anaaaa contestaaaaaa...

POLINOMBRES NUEVO

CANCIONES REALES CON TU NOMBRE
Alucina cuando suene tu MÓVIL!!
Envía: DIVERP espacio LETRAYTUNOMBRE al 7282

Envía: DIVERP espacio LETRAYTUNOMBRE al 7282
Ej: Envía: DIVERP espacio LETRAJUAN al 7282

Activa el WAP.
Envia: DIVERWAP al 7282
Disfruta del mejor contenido para móviles

Más de 5.000 ref. polifonicas en:
Envia: DIVERPOLI al 7282
Miles de Tonos Monfónicos en:
Envia: DIVERTONO al 7282
Recuerda nombre Cancion o Cantante



Disfruta de los mejores juegos a toda pantalla. Envía: DIVERJ al 7282 recuerda que debes tener el wap activo. Ej. Envia: DIVERJ espacio 1653 al 7282 y el juego ZIPI ZAPE en tu movil. o llama al 806.526.136

DIVERJ al 7282













Acción 1097 · Acción 1219 · Acción 1332 · Acción 1548 · Acción 1713 · Acción 1905
Arcade 1653 · Arcade 1576 · Arcade 1860 · Arcade 1847 · Arcade 1836 · Arcade 1180
Aventura 1301 · Aventura 1320 · Aventura 1331 · Aventura 1650 · Aventura 1560 · Aventura 1562
Disparos 1233 · Disparos 1531 · Disparos 1513 · Disparos 1520 · Acción 1416 · Acción 1406
















Todos los equipos
Datos estadisticos
Mates, Triples, Tapones....

Compatibilidades y todas las novedades en Polifónicos, Juegos y logos en: www.DIVERMOVIL.net

Coste máximo, red fija 1.09€, red movil 1.51€, iva incluido.Coste SMS Movistar0.90€ , Amena y Vodafone 1.20€+ iva Mayores de 18 años. Pide permiso a tus padres. Para mas informacion en:info@divermovil.net. Mas productos en www.divermovil.net Publictelecom i Publicitat sl. C/Brutau,55 08203 Sabadell Barcelona

Nº 36. Época I

Editor
Juan Manuel Sáez (juanmsaez@mkm-pi.com)

Director editorial
Chema Antón (canton@mkm-pi.com)

Director técnico
Gustavo Maeso (gmaeso@mkm-pi.com)

Consejo de redacción
Manuel Navarro (mnavarro@mkm-pi.com),
J. Mariano Ferrera (mferrera@mkm-pi.com),

Redactores y colaboradores
Xcast, Malascuernas, SirBruce, Juan García Garrido, Keitaro, Jorge Núñez, Jetulio Pencas, Xboxfever, La Trifuerza, Antonio Gutiérrez

Fotógrafos: E. Fidalgo, S. Cogolludo

Ilustración de portada: Paco Limón
Diseño y Maquetación: MARRO Estudio (marro@mkm-pi.com) Tel: 91 373 45 76
WebMaster: Internet Factory

REDACCIÓN
Avda. Del Generalísimo, 14 – 2º B
28660 Boadilla del Monte
Madrid
Tel.: 91 632 38 27 / 91 633 39 53
Fax.: 91 633 25 64
e-mail: xbm@mkm-pi.com

PUBLICIDAD
Lourdes Sánchez (lsanchez@mkm-pi.com)
Tel.: 91 632 38 27

SUSCRIPCIONES
Ignacio Sáez
Tel.: 91 632 38 27
Fax: 91 633 25 64
e-mail: suscripciones@mkm-pi.com
Precio de este ejemplar: 2,95 euros



EDITA:
Publicaciones Informáticas MKM

Impresión: Gráficas Monterreina
Distribución: Dispaña

Revista de videojuegos
Depósito legal: M-11094-2002

EDITORIAL

360 MOTIVOS

Ya está aquí. Después de muchos rumores, noticias y especulaciones, Xbox 360 ha sido presentada y se ha convertido ya en el objeto de deseo de todos nosotros. Este anuncio se realizaba el pasado 12 de mayo en una conocida cadena de televisión americana y en esta redacción nos daba el tiempo justo para realizar un pequeño reportaje anticipado sobre esta fantástica máquina. En las páginas de este ejemplar que tienes entre manos podrás encontrar todo acerca de Xbox 360 y su presentación, además de las impresiones que desde Los Ángeles nos enviaron, en los últimos días de cierre de este ejemplar, nuestros enviados especiales a California, que se trasladaron hasta allí para cubrir uno de los E3 más esperados de los últimos años. Desafortunadamente, el cierre de la revista no ha permitido incluir esta edición de la feria (aunque encontrarás un amplísimo especial en el próximo número de todo lo que allí se ha presentado) pero sí hemos podido incluir los eventos que se produjeron los días antes, es decir, las grandes conferencias de la grandes compañías previas al E3. Por supuesto, nos hemos centrado en la esperada conferencia de Microsoft que se celebró el día 16 de mayo por la noche (hora de la costa oeste), aunque también te contamos, por encima, los planes de las otras compañías (Sony y Nintendo) para resistir la sacudida de Xbox 360.

Pero, como nuestras Xbox originales no están muertas, ni lo estarán en mucho tiempo, en esta revista te damos también un buen número de propuestas para que sigas disfrutando de ella. Juegos como Jade Empire, Forza, Star Wars Episodio III o Street Racing Sindicate ya están en la calle para que disfrutes de ellos y te adelantamos un buen número de títulos para los próximos meses: Medal of Honor: European Assault, Conker, Juiced... El futuro de los juegos está muy cerca, pero todavía tenemos presente para rato.

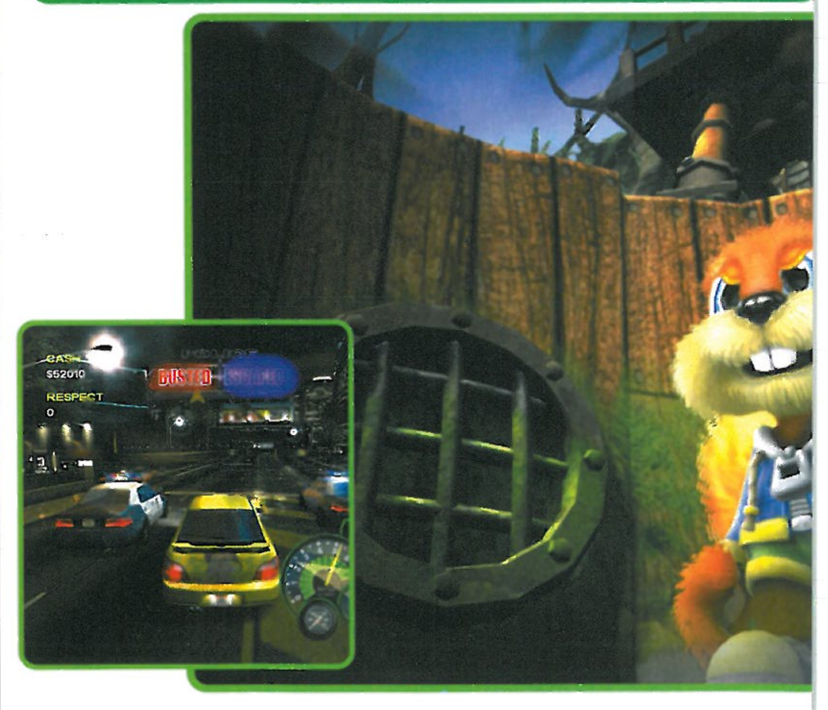
NOSOTROS SOMOS NOSOTROS

CHEMA ANTÓN	ANTONIO GUTIÉRREZ	PACO LIMÓN
A veces el mundo cambia y tú has de cambiar con el mundo. Xbox evoluciona y nosotros con ella.	Conoce los secretos de los juegos de acción más complejos y nos hace ver a través de sus ojos su mejor lado.	Todo corazón. Empleado a fondo en la tarea de maquetación. Supera sus diseños mes a mes. (Pos va a ser que no)
MALASCUERNAS	**ÓSCAR DÍAZ**	**JORGE NÚÑEZ**
Mala educación, inestabilidad emocional... Todo esto ha hecho de este hombre un auténtico fenómeno social.	Sigue siendo ese tipo alto que sabe de todos los juegos pero que sólo llora y se emociona con los clásicos.	Superhéroe de día, por las noches se dedica a despedazar todo juego que pasa por sus manos, literalmente.
URASHIMA	**JETULIO**	**OZUTEKI**
Desde el otro lado del Imperio (del Sol Naciente) nos llegan sus comentarios de calidad. Domo Arigato.	Llegó sin dársе cuenta y permaneció. Sólo sale de su habitáculo de dos metros cuadrados para escribir.	De padre gitano y madre coreana nacio este esperpento que pronto despuntó como bailaora en su cuadrilla.

SUMARIO

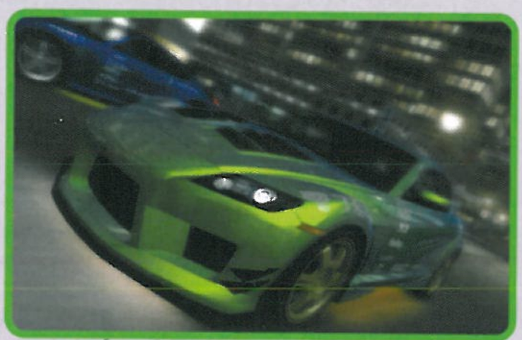







YOKOHAMA

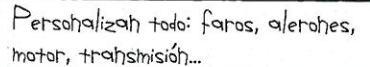


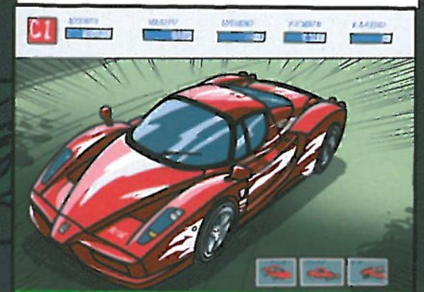



En la penumbra de la habitación, Andrea y Sonia se disponen a pasar una excitante tarde llena de emociones...
...bien, te toca, ¿cómo te gusta a ti?
Uhmmmm... ese, el negro! Pero un poco más potente
¿Estás segura? ¿Crees que aguantará hasta el final? Piensa que tiene muchas curvas.
Seguro que aguanta. Además prefiero las salidas explosivas
jajajajaja!!



Las chicas empiezan una partida de FORZA MOTORSPORT. Antes de la carrera, tunean su coche al máximo, por dentro y por fuera.





sobrealimentadotes, suspensión, niveles...



color, vinilos... ¡tienen un millón de posibilidades! Después, eligen su circuito favorito.



Y empieza la carrera. Tienen en sus manos el simulador de coches más real: el escenario, las reacciones, el paisaje...

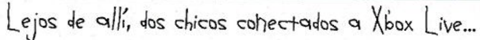


...y hasta las averías.
Su objetivo: alcanzar la meta y volver a empezar

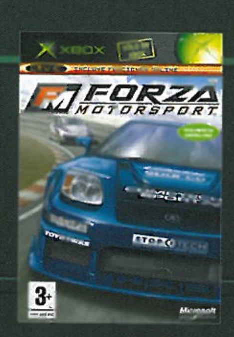




Sólo en Forza Motorsport, tú eres el diseñador y el piloto. 200 coches de las mejores marcas. Un millón de combinaciones para tunearlo hasta conseguir la máquina perfecta. Daños y averías reales. Los mejores pilotos del mundo te esperan en tu casa con Xbox Live. Haz que todos vean el culito de tu coche en el asfalto con Forza Motorsport.









Tune into www.fmc.tv


57
TO



DEAD OR ALIVE 4

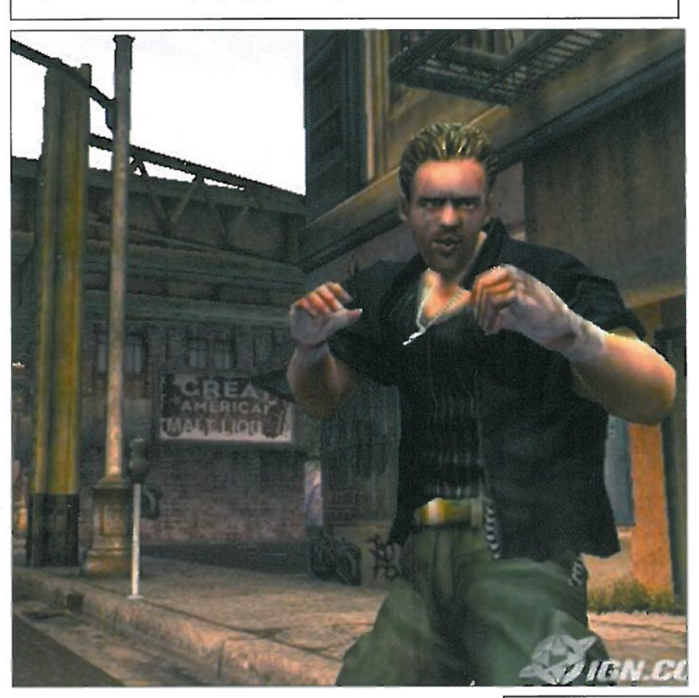
Tomonobu Itagaki y el Team Ninja ya se encuentran trabajando en pleno en la cuarta entrega de la famosa saga de lucha que tantos buenos momentos nos ha dado a los usuarios de Xbox. Pero Dead or Alive 4 no llegará ya a nuestras consolas sino que está siendo desarrollado para Xbox 360. Aunque de momento Itagaki no se olvida de la Xbox original, de la cual ha dicho que lamenta que se la sustituya tan rápido porque "le quedaba mucha vida todavía", ya que ha asegurado que lanzará un Ninja Gaiden completo, con todas las actualizaciones que se han lanzado en Xbox Live. Pero lo importante es que el Team Ninja ya trabaja en esta fantástica entrega de lucha que promete y mucho. Sólo hay que ver el aspecto que muestran estas primeras imágenes, donde se desvelan una buena parte de los escenarios y algunos de los personajes, algunos de los cueles son inéditos.

FINAL FIGHT STREETWISE ANUNCIADO

Capcom sigue fiel a su estilo de reeditar viejos clásicos hasta que pierden todo parecido con el original y para esta ocasión ha anunciado una nueva versión del Beat'em up de Arcades, Final Fight. Encarnaremos al hermano de uno de los protagonistas del original, concretamente a Kyle Travers, hermano de Cody (el rubiales), que despierta una mañana con la mala noticia de ha sido secuestrado por una organización criminal. Las novedades para esta entrega radicarán en un aspecto gráfico remozado y (esperamos) a la altura de las circunstancias y un sistema de juego nuevo que permitirá ir ganando dinero conforme avancemos en el juego para así comprar nuevas armas, ataques más poderosos y puede que hasta desbloquear modos de juego y personajes.

NINJA GAIDEN BLACK

Ahora que Ninja Gaiden está por fin entre los Classics nos llega la noticia de que Tecmo y Team Ninja Preparan una nueva entrega de este genial arcade. La noticia saltó a raiz de una filtración en la lista de ventas de una conocida tienda online para luego crecer en cuanto a entidad el rumor y verse la compañía japonesa obligada a publicar las primeras imágenes del proyecto. Por lo que se ha visto parece que la versión Black será básicamente un Ninja gaiden estándar con los Hurricane Pack incorporados de serie, un nivel de dificultad nuevo más elevado aún, nuevos enemigos y fases y algunas sorpresas más que se han reservado para cuando se muestre al público durante el E3 de Los Angeles. Por el momento se espera que su fecha de lanzamiento se sitúe en torno a Septiembre a un precio algo menor que el acostumbrado para los nuevos juegos.





NUEVA GAME BOY MICRO

Es posible que nadie lo esperara, pero no por ello va a dejar de ser bien recibido el último invento de Nintendo en su lucha por mantenerse a la cabeza del mercado de las portatiles. No supone ninguna innovación técnica dado que es simplemente una Game Boy Advance en tamaño reducido (concretamente sus dimensiones son: 10 centímetros de ancho, cinco de alto y 1.8 de ancho). Contará además con una pantalla retroiluminada de unas dimensiones aceptables, 5 centímetros de diámetro, entrada para auriculares, baterías recargables y de carcasas personalizables al más puro estilo Xbox 360. Su precio es aún una incógnita pero no es así su fecha de lanzamiento que se fija para Otoño de este mismo año.



Banda sonora de 25 To Live

Hace unas semanas Eidos anunció la banda sonora hip-hop para 25 to Life, un juego de acción urbana en tercera persona que está siendo ultimado por Avalanche Software y que llegará el próximo mes de septiembre. 25 to Life ofrece un modo de juego que permite manejar a policías reales y gángsteres tanto en los modos de un solo jugador como en la versión de juego online 8 vs 8. Esta primera entrega de la banda sonora ofrece contribuciones de algunos de los artistas legendarios del hip-hop, los principales grupos de hoy en día, así como las rutilantes nuevas estrellas que inundan el mundo del rap y el hip-hop. Los policías tienen su sonido definido en esta primera entrega de la banda sonora de 25 to Life. Los mayores éxitos del hip-hop han sido compilados para crear una auténtica experiencia musical, tanto para los jugadores como para los entusiastas del género. La siguiente lista consta de los artistas que han confirmado la presencia de sus canciones en esta primera entrega confirmada de la banda sonora del juego:

KRS-ONE – Black Cop
2Pac featuring Nutso – Ghetto Star
Gangstarr - Code of the Streets
Geto Boys - Yes Yes Ya'll
Ghostface Killah featuring Jadakiss – Run
Public Enemy – Black Steel in the Hour of Chaos
Xzibit – Enemies
Jackpot – To the Finish
UTP Playas – Nolia Clap
Tech N9ne – My Wife My Bitch My Girl
Tego Caldron – Circa De Mi Neighborhood
Grafh – Bad Company
Shade Sheist & N.U.N.E. – You Got

Por fin, Final Fantasy llegará a Xbox

Square Enix anunció en plena conferencia de Microsoft previa al E3 2005 que FINAL FANTASY XI será lanzado para la Xbox 360 y para Xbox Live, su servicio de juegos Online. "Estamos muy entusiasmados por poder colaborar con Microsoft y ofrecer nuestro popular MMORPG para la Xbox360, lo que supone una progresión de nuestra estrategia de ofrecer contenido en formato multiplataforma para el consumidor." afirmó Yoichi Wada, presidente de Square Enix. "La Xbox 360 provee al jugador de una poderosa plataforma donde podrá sumergirse en la cautivadora historia de FINAL FANTASY XI a través del juego cooperativo Online." "Estamos muy emocionados por poder trabajar con Square Enix para poder ofrecer su fantástico juego FINAL FANTASY XI en la Xbox 360," dijo Robbie Bach, director de Xbox para Microsoft. "La combinación del poder de nuestro sistema de entretenimiento y juego de nueva generación y la creatividad e innovación de Square Enix promete revolucionar los videojuegos en una escala global."

FINAL FANTASY XI es un juego de rol online de participación masiva (MMORPG). La versión original del juego salió al mercado japonés en mayo de 2002. En octubre de 2003 fue lanzado en Norte América y en septiembre de 2004 aterrizó en Europa. Ahora hay más de 500.000 abonados con cuentas activas.Aprovechando sus prestaciones de nueva generación, la Xbox 360 nos dará entrada a un Vana'diel -el mundo de FINAL FANTASY XI- mucho más dinámico y con un aspecto visual muy mejorado.

JUST CAUSE, LA REVOLUCIÓN HA LLEGADO

Eidos ha anunciado que editará "Just Cause", una producción que está siendo desarrollada por el equipo sueco Avalanche Software y que nos lleva a un pequeño país tropical donde ha triunfado una revolución popular. En Just Cause, tomas el papel del extravagante Rico Rodriguez – un agente secreto de la CIA especializado en cambios de regímenes de gobierno – en su intento por derrocar el gobierno corrupto de San Esperito. Esta solitaria isla de Sudamérica es sospechosa de almacenar armas de destrucción masiva (WMDs) y tu trabajo será anular la amenaza que se cierne sobre la paz mundial. Podrías sacar partido de que este paraíso tropical esté a punto de sucumbir ante la lucha por el poder entre varias facciones, y sólo necesitan un gentil empujón en la dirección correcta. Just Cause te ofrece total libertad a la hora de llevar a cabo las misiones en la forma que desees: enfrenta a las diferentes facciones de la isla entre ellas; incita a las masas a la rebelión; establece alianzas con las fuerzas rebeldes y los cárteles de la droga. El entorno increíblemente detallado consta de 1.225 millas cuadradas de montañas, junglas, playas, ciudades y pueblos que pueden ser explorados, tanto por tierra, mar y aire. El usuario tendrá a su disposición el más variado elenco de vehículos, aviones y embarcaciones jamás, etc. Una especie de San Andreas en una isla tropical con toques de conspiraciones políticas.





Sega se vuelva en el E3

SEGA of America presentó en el E3 dos juegos originales para Xbox 360, ambos jugables en la Expo E3. Condemned: Criminal Origins es una historia de suspense psicológico en primera persona con gráficos fotorealistas, inteligencia artificial avanzada del enemigo y una fuerte dosis de tensión atmosférica. La caza de un famoso criminal en serie ofrece a los jugadores combates cuerpo a cuerpo y entornos de juego que son imprevisibles y terriblemente reales. Full Auto redefine la competición de las carreras con una tecnología física que permite choques mayores y la experiencia de juego más destructiva jamás capturada en el género de las carreras. Vehículos increíblemente detallados corren por las calles de una bulliciosa ciudad, disparando sus armas y causando espectaculares daños a cualquier coche y edificio que se ponga en su camino. Además, SEGA siguió apoyando a Xbox con títulos como Spartan: Total Warrior y Shadow The Hedgehog.

2K GAMES ANUNCIA SNOW

2K Games, sello editorial de Take-Two Interactive Software, Inc. (NASDAQ: TTWO), ha anunciado hoy Snow, un juego de estrategia en tiempo real basado en el codicioso mundo de un imperio del crimen. Previsto para su lanzamiento en 2006, Snow está siendo desarrollado para Xbox. "Con Snow, el equipo de Frog City ha creado un atractivo entorno de ficción con personajes del mundo del crimen que se traduce perfectamente en forma de juego de estrategia en tiempo real", ha declarado Christoph Hartmann, vicepresidente senior de publicaciones de 2K Games. "Snow posee una atrevida historia que sigue la tradición de los clásicos dramáticos del cine y la televisión, y requiere que los jugadores supervisen todos los aspectos de una organización criminal, que exigen una calculada planificación para conseguir que el negocio prospere, evitando por todos los medios que caiga en manos de los rivales. Sin duda, esto hará que la experiencia de juego sea intensa, paranoica y, sobre todo, estratégica."







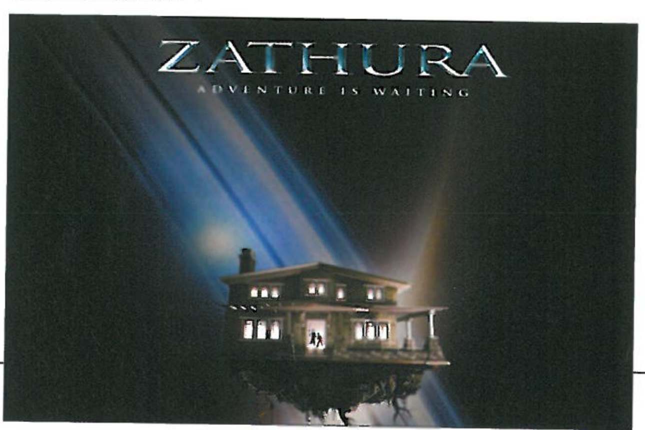
UN NUEVO JUEGO DE MATRIX

Atari, con un acuerdo exclusivo de licencia con Warner Bros. Interactive Entertainment, está desarrollando y editando THE MATRIX: PATH OF NEO, basado en la famosa trilogía cinematográfica THE MATRIX, THE MATRIX RELOADED y THE MATRIX REVOLUTIONS de Warner Bros. Pictures. THE MATRIX: PATH OF NEO se lanzará a nivel mundial durante el cuarto trimestre de 2005. THE MATRIX: PATH OF NEO marca la segunda colaboración de Atari y el estudio de desarrollo de Shiny Entertainment con los hermanos Wachowski, creadores de la trilogía de The Matrix, y con Joel Silver, productor de la trilogía. En mayo de 2003, Atari distribuyó Enter The Matrix, una linea en el tiempo paralela a THE MATRIX RELOADED y un puente a THE MATRIX REVOLUTIONS, que debutó como número uno en las listas de juegos de todo el mundo y del que se han vendido casi seis millones de unidades hasta la fecha. Situado en el universo de Matrix, THE MATRIX: PATH OF NEO permitirá a los jugadores representar al mismísimo "Neo", el protagonista, así como revivir los escenarios más memorables e importantes de la trilogía completa, incluida la película original de THE MATRIX. El videojuego tendrá un guión escrito y dirigido por los hermanos Wachowski con secuencias de las tres películas así como de THE ANIMATRIX. También quedará reflejado el parecido de los actores principales de la película -- incluido Keanu Reeves ("Neo"), Laurence Fishburne ("Morpheus"), Carrie-Ann Moss ("Trinity) y Hugo Weaving ("Agente Smith"). "Estoy muy feliz de seguir colaborando con Larry y Andy en todas las cosas de Matrix y mucho más," dijo Joel Silver, productor de la trilogía cinematográfica de Matrix. "Enter The Matrix añade otro emocionante capítulo a la leyenda. Estoy encantado de poder expandir y explorar aún más el vasto universo de Matrix a través de The Matrix: Path of Neo."

Llega Zathura

2K Games, sello de Take-Two ha anunciado un acuerdo de licencia en exclusiva con Sony Pictures para publicar y distribuir un videojuego basado en la próxima película de Columbia Pictures "Zathura". El videojuego Zathura, que se basa en la esperadísima película del mismo nombre, verá la luz en los sistemas de consolas coincidiendo con el estreno en cines de la película a finales de 2005. Desarrollado por High Voltage Software, Inc., Zathura permitirá a los jugadores crear sus propias aventuras espaciales repletas de acción en un asombroso entorno de juego en 3D.

Basado en el best-seller de aventuras para niños escrito por Chris Van Allsburg (Polar Express, Jumanji), Zathura cuenta la historia de dos jóvenes hermanos que encuentran un misterioso juego de tablero que los lanza a un frenético viaje por el espacio exterior. Entre los obstáculos que tendrán que superar para volver a la Tierra habrá lluvias de meteoritos, robots a reacción totalmente descontrolados y viles lagartos alienígenas. Zathura está dirigida por Jon Favreau (Elf) y protagonizada por el ganador de un Oscar Tim Robbins (Mystic River). "Zathura es una aventura fantástica que sumergirá en el espacio a los fans como ninguna otra", ha declarado Christoph Hartmann, vicepresidente senior de publicaciones de 2K Games. "Estamos muy contentos de trabajar con Sony Pictures Consumer Products en una propiedad intelectual tan estupenda para las próximas Navidades".





El nuevo Rainvow Six, en septiembre

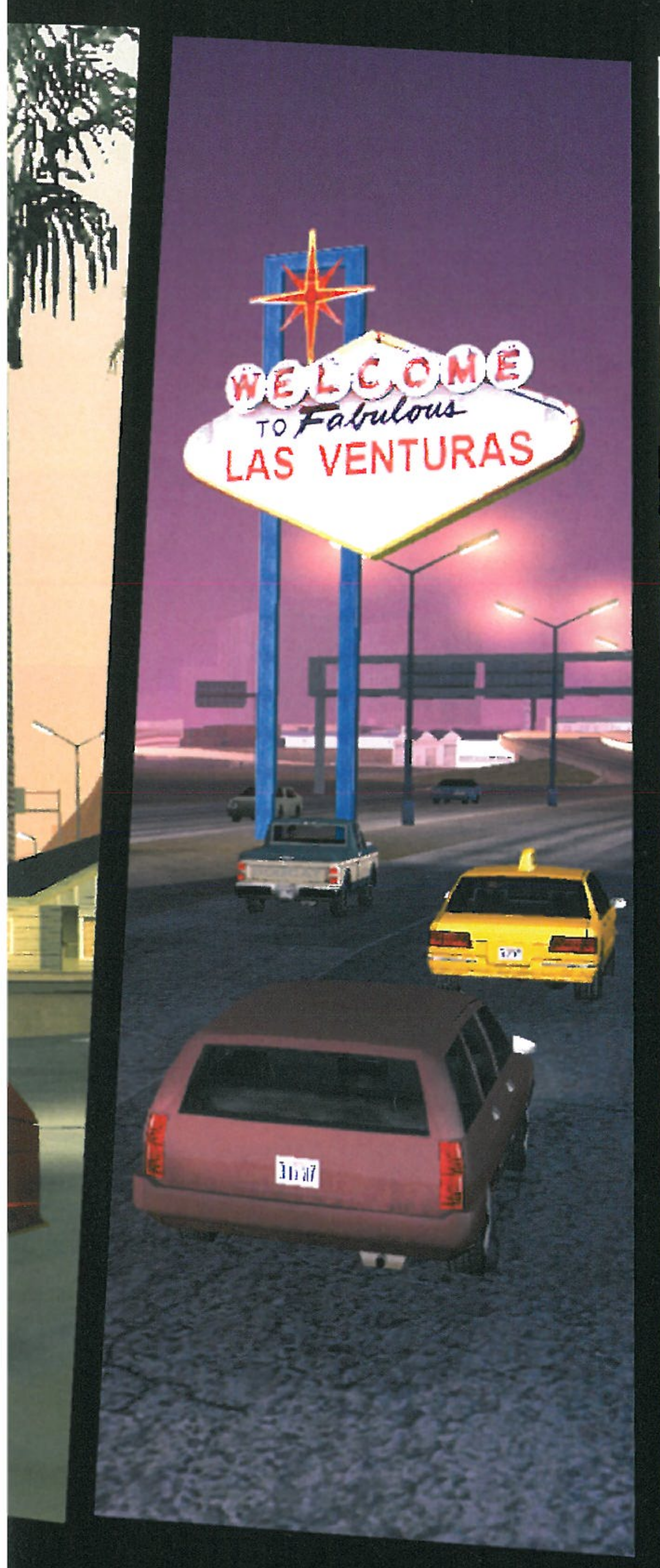
Ubisoft anunció hace varias semanas que Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, la cuarta entrega de la famosa saga Rainbow Six, será lanzado a nivel mundial en Septiembre de 2005 para PlayStation 2 , Xbox® y Nintendo GameCube. La version de PC-CD Rom, desarrollada por Red Storm Entertainment, está prevista para principios de 2006. Parece que este retraso ayudará a mejorar, y mucho, el aspecto y las cualidades de este nuevo capítulo que sobre todo será valioso, en su versión para Xbox al menos, por las partidas online que promete. En la web de Red Storm, sus desarrolladores se conectan constantemente al chat para hablar con los fans sobre cómo va el trabajo en el juego. Puedes conectarte a www.rainbowsixgame.com para enterarte de todos los detalles.



Lanzado el trailer de Commandos Strike Force

A través del sitio web www.commandosstrikeforce.com ya se puede acceder al primer trailer de secuencias del juego Commandos Strike Force, el próximo shooter inspirado en la Segunda Guerra Mundial de Pyro Studios, y que sigue la famosa saga bélica española. La aclamada saga se dispone al asalto con Commandos Strike Force un "shooter" en primera persona que te llevará derecho al cenit de la acción bélica. Vive la 2ª guerra mundial a través de los ojos de 3 comandos, cada uno de ellos con sus propias habilidades. El Boina Verde, experto en el combate cuerpo a cuerpo y en el uso de artillería pesada, está entrenado para estar en infiltrarse sigilosamente en el corazón de las líneas enemigas. Deberás ser tú quien decida y planee cómo ejecutar los planes de ataque combinando las cualidades y habilidades específicas de cada personaje. Ambientado en una Europa desgarrada por la Segunda Guerra Mundial, controlas a un grupo de comandos de élite infiltrados tras las líneas enemigas, en una serie de misiones enlazadas, que tienen lugar en Rusia, Francia y Noruega. Destruir la flota Nazi, preparar emboscadas a las tropas enemigas, liberar prisioneros de la Resistencia francesa o secuestrar oficiales nazis, son algunas de las muchas misiones que podrás llevar a cabo. Además de la campaña para un sólo jugador, el juego ofrece una variedad única de modos multijugador en red. Este otoño llegará a Xbox.

NADIE SE HA ENFRENTADO." – ROLLING STONE



5 GIMNASIOS • 187 VEHICULOS • 6 JUEGOS DE AZAR • 33 TIPOS DE CORTE DE PELO • 7 BOUTIQUES • 10 DJs • 65 CAMISETAS HECTÁREAS DE CAMPO • 44 PARES DE PANTALONES • ARMAS DOBLES • 37 ZAPATOS • 70 SALTOS ACROBÁTICOS ÚNICOS • 17 PARES DE GAFAS DE SOL • 56 GORRAS • 155 CANCIONES A ELEGIR • MÁS DE UN MILLÓN DE COMBINACIONES DE ROPA • Y MUCHO MUCHO MÁS...

100% AVENTURA ACCIÓN ÉPICA. BIENVENIDO A SAN ANDREAS.











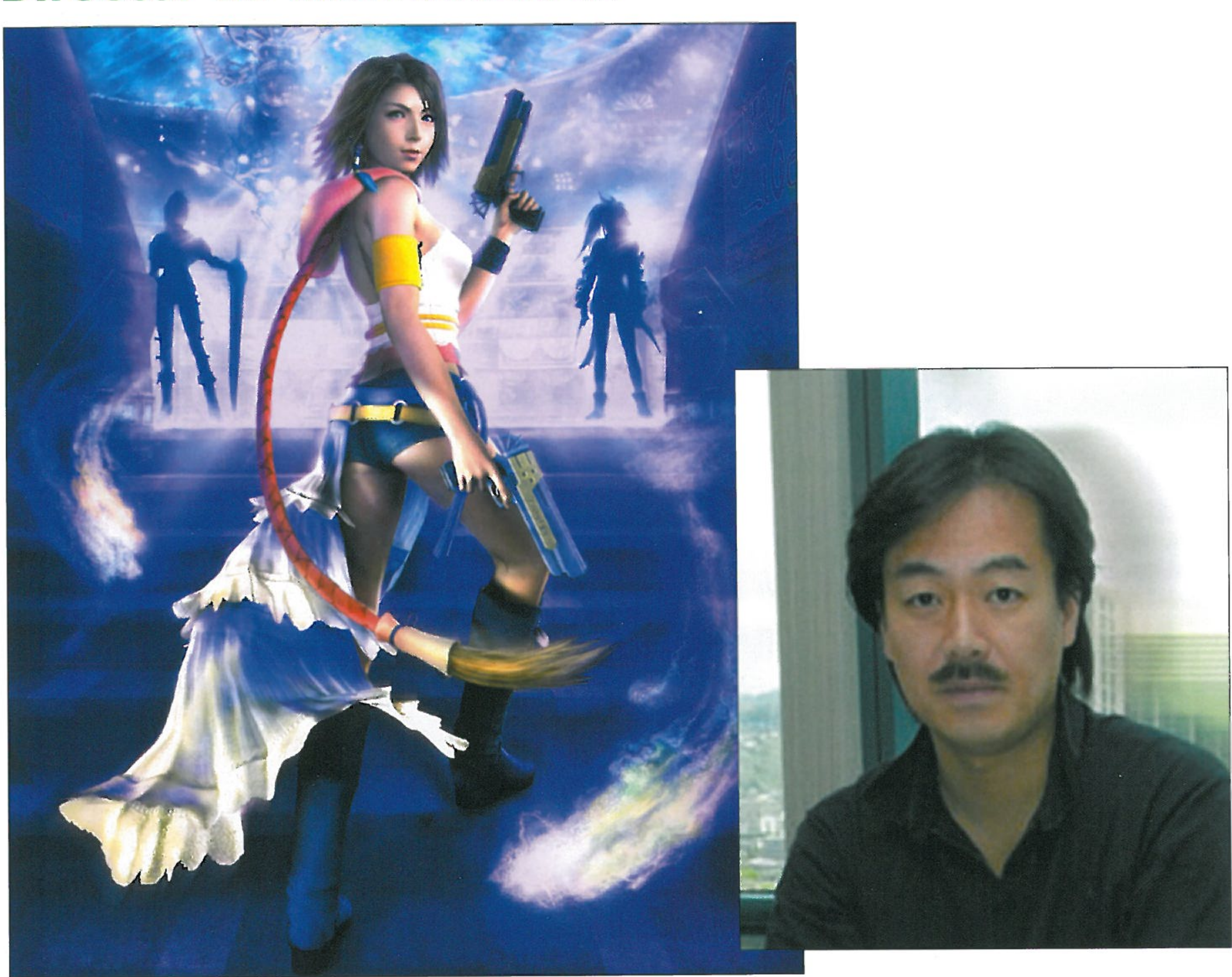




■ CREADORES ■

Hironobu Sakaguchi

Director de MISTWALKER

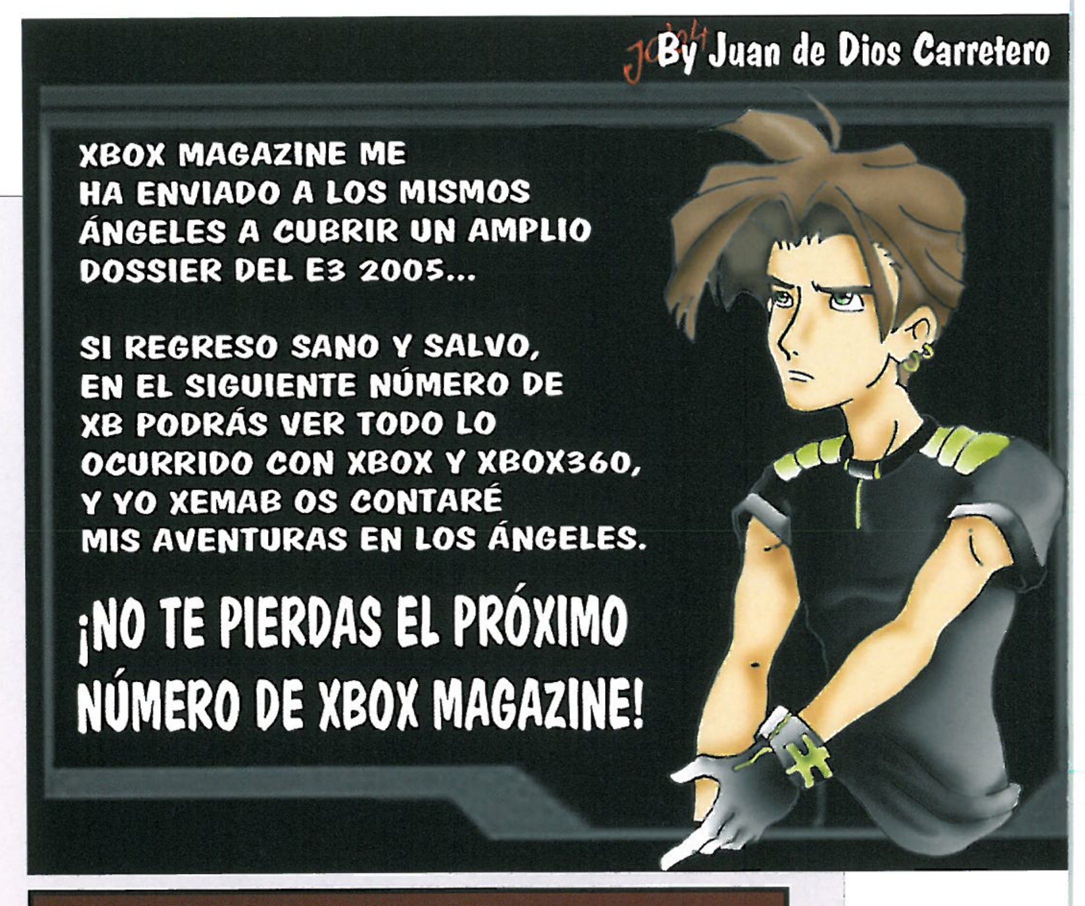


Es posible que para una gran parte de nuestros lectores no signifique nada el nombre de Hironobu Sakaguchi, pero para el resto será algo parecido a la "luz que alumbra su camino". Este japonés nacido en Noviembre de 1962 es el creador de la mayor saga de rol de todos los tiempos, Final Fantasy, y su trabajo ha girado durante muchos años en torno a dicha saga y sus spin offs. Hironobu que ha vendido más de 60 millones de unidades en todo el mundo. Ha sido además Vicepresidente de Square Enix Co., Ltd., como responsable de desarrollo de juegos, hasta febrero de 2001.

Ahora ha abandonado su cómodo sitio en Square Enix para volar libre en un nuevo estudio llamado Mistwalker y cuyos dos primeros proyectos serán exclusivos para Xbox 360, hablamos de Blue Dragon y Lost Odyssey. El primero es un action RPG con look algo infantil pero diseñado por el maestro Akira Toriyama, mientras que el segundo es un juego al más puro estilo Final Fantasy por las escasas imágenes que hemos podido disfrutar. Repasando los orígenes de su leyenda descubrimos que creó su magna obra casi de casualidad, como último regalo antes de retirarse, ya que había perdido toda la fe en un mercado que se regodeaba de seguir las mismas tendencias de siempre sin acudir un mínimo a la innovación. Corría el año 1987 y decidió demostrar al público que la época de grandes proyectos no había terminado. Se sentó y desarrolló en secreto su último juego, su "Final Fantasy". Lo que vino a partir de ese momento forma parte de la historia reciente de los videojuegos con una saga conocida por todo el mundo que según las propias palabras de Sakaguchi "trata de innovar en cada una de sus entregas. Ya sea en gráficos, jugabilidad, sonido...". Esto le valió entrar en el 2000, Sakaguchi en la Hall of Fame de la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas (AIAS), lugar reservado a la élite de los programadores de ocio informático. Quizá su afán de superación ha sido la verdadera razón que le ha llevado a abando-



nar la que ha sido su casa durante tanto tiempo, ya que tras la fusión con el gigante nipón Enix, los requerimientos en sus creaciones se han más y más estrictos hasta el punto de hacerle sacar una pseudo secuela de escasa calidad de su último juego de la saga, Final Fantasy X-2. La cuestión es que por fin se ha desvinculado de su saga para fichar por Microsoft Game Studios lo que significa que pondrá todo su talento y afán de innovación al servicio de la nueva consola de Microsoft, la Xbox 360. El fichaje de este talento proveniente del país del sol naciente asegura un gran número de fans satisfechos con los juegos de esta consola y también una buena ración de innovación, de cualquier otro modo el propio Sakaguchi elegiría retirarse definitivamente a pescar en su tranquilo lago...



Estoy encantando con la nueva generación de consolas y me gustaria que me contestararias unas dudas al respecto:

1° ¿Cuándo salen las nuevas consolas y a que precio?
2° ¿Qué opinión os merece cada una de las que se han enseñado?
3° ¿son retrocompatibles la 360 y la PS3?
4° He visto una presentación en la MTV de la nueva consola de MS y no me ha parecido nada extraordinario. ¿Me he llevado una impresión equivocada?
5° ¿Hasta cuando piensan seguir publicando juegos para las consolas actuales?

(Sergi Plaza, Barcelona)

Los datos de la nueva generación son abrumadores y las maquinas presentadas tienen una pinta extraordinaria. Todavía es pronto para sacar conclusiones pero las características técnicas de las consolas nos han dejado con la boca abierta...durante varias horas.

1° La Xbox 360 sale en Noviembre de este mismo año, se dice que a nivel mundial, con un lanzamiento escalado en cada una de las zonas. Empezaría el 16 de Noviembre en USA, una semana después en Europa y un par de días mas tarde en Japón, aunque aún no hay nada totalmente confirmado. Respecto a los precios no hay nada tampoco demasiado oficial aunque se habla de en torno a 300 dólares la consola de Microsoft y entre 300 y 400 $ la barata y con grabador entre 400 y 600

2° Xbox 360 tiene buena pinta, sobre todo por su conectividad con el PC y sus posibilidades multimedia, así como por el empujón que sufrirá el Live, que permitirá ser usado de manera gratuita los fines de semana por cualquier Usuario. Por su parte la PS3 es una maquina increíblemente potente que va a poner las cosas muy muy difíciles a Microsoft para seguir adelante en este mundillo.

3° La consola de Sony si está confirmado totalmente al retrocompatibilidad con Psone y PS2. En cambio en el caso de la Xbox 360 se está hablando de retrocompatibilidad con los últimos lanzamientos, desde hace aproximadamente año y medio, ya que incorporarían ciertas librerias XNA que los harían compatibles.

4° Por los foros de Internet se comenta mucho sobre dicha presentación exclusiva de la MTV. Bien es cierto que allí no se mostró nada extraordinario pero esperamos que durante la feria se muestre de lo que es capaz la nueva consola de Microsoft.

5° Microsoft comunicó hace unos días que tenían planeado seguir lanzando a través de third parties juego para la actual generación hasta mediados del año 2007.

GANADORES CONCURSO DOA ULTIMATE
Gerardo Martínez Santos (Castellón)
Andrés Vega Vázquez (Madrid)
David Gail Caballero (Sevilla)
Jorge Pérez Campillo (Madrid)
Almudena García Rodríguez (Vitoria)

GANADOR CONCURSO XBOX CRISTAL
Donato Fernández Fernández (Teruel)

Huye de lo Ordinario

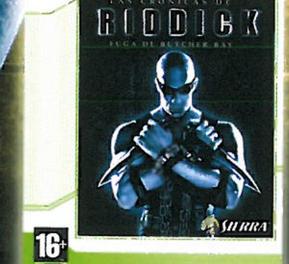
"Precioso gráficamente y endiabladamente adictivo" 8,8
Meristation.com

"De lo mejorcito que se ha visto en XBOX desde el comienzo de su andadura" 95
XBOX Oficial



Eres
Riddick,
el hombre más
buscado del universo.
Basado en la historia
original creada por Universal
Pictures para su película, Las Crónicas
de Riddick (protagonizada por Vin Diesel) y
su anterior éxito Pitch Black. Deberás fugarte de Butcher
Bay, la prisión más peligrosa de la galaxia, en esta intensa fusión
de shooter en primera persona, lucha y aventura de sigilo.

NUEVO



TAMBIEN DISPONIBLE EN PC



www.riddickgame.com

¡YA DISPONIBLE!





























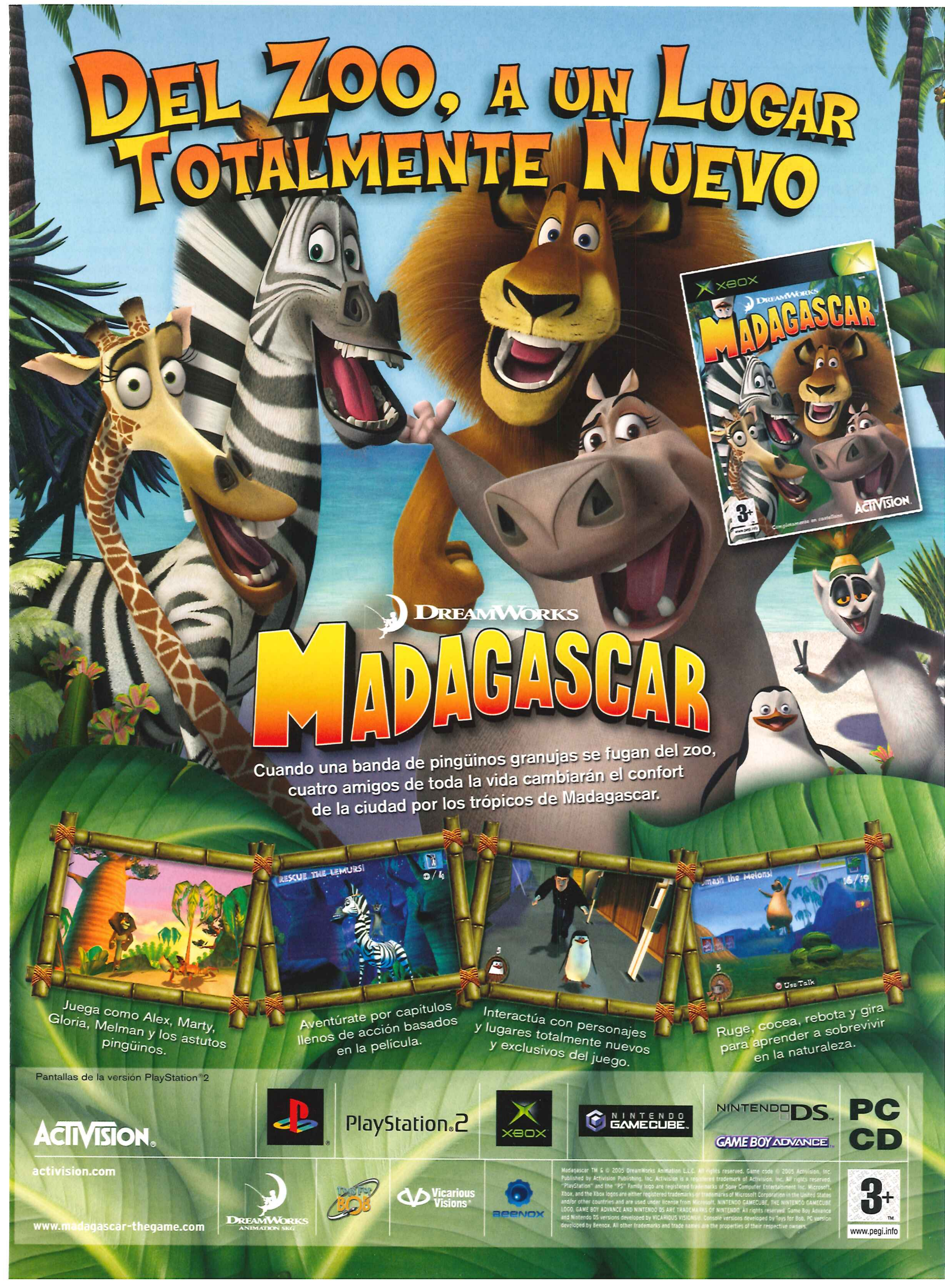
THE CHRONICLES OF
RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY



Que se la pique un pollo

Tengo una sensación como de frío con esto de las nuevas generaciones. Es como que me comienza a importar un carajo la antigua. Ya siento casi desprecio mirando a esa consola, que fue pensada estéticamente para hace ¿5 años? ¿más? ¿Séis horas y cinco cuartos menos? De repente, después de tantos meses pensando que los gráficos de mi Xbox, esa Xbox mía, esa Xbox nuestra, eran lo mejor de lo mejor, ahora me encuentro con que no me convencen. Ya no están a la altura. Ya no son lo último en tecnología. Lo que te digo, que mirar mi Xbox me da un poquito de frío. Y un tanto más de escalofrío. E incluso penita, no vayamos a pensar que soy un insensible. Y es que soy muy superficial. Me están hablando de que me voy a comer un cochinillo estupendo, cuando todavía el lechón no ha nacido, y su madre está lozana. Pero yo empiezo a verla correosa. Y creo que aunque esta misma noche hubiese pitanza, y pusiésemos sus jamones a currar en plena Sierra Nevada, el plato sería soso, seco y sin gracia. Sólo tengo ojitos para el futuro, a estas alturas del año. Queda mucho para que llegue, y cuando llegue será muy caro y tendrá pocos complementos.

La cosa no estaría mal y fuese yo el único ser humano, inconsciente e irracional que menospreciase esa pedazo de máquina, pues la cosa no estaría mal. Bueno, después de todo, que me la pique un pollo. No está el mundo hecho para tontunas y tontitos. Pero, vaya... Es que me da a mi que hay más gente menospreciando a la Xbox. Que cada día hay más juegos multiplataforma que en los EE UU llegan con canto verde, y que aquí sólo en PlayStation 2. Que me parece a mí que los ONLY XBOX son cada vez menos. Que me está a mí pareciendo que dejamos a la cerda madre para hacer cuerdas de violín, de pura reseca que se nos queda de no darla de comer. Yo sé que Billy Gates dijo que con esta hacíamos marca, y con la otra somos número 1. Pero es que hacer marca significa que mucha gente la tenemos en casa. Y nos han quitado la manta. Y por eso tengo frío. Porque se están llevando todo lo que cubre para la 360 y que nos den por el rasca a todos los que creamos esa marca. También dicen que se seguirá apoyando a la Xbox de toda la vida del Señor hasta el 2007. Una política de la que encontramos ejemplos claros en la viña del Señor Ykohama Sony, y su profeta PSOne. Se siguen sacando juegos para su PSOne. Por supuesto, no podría negar la evidencia. Creo que hasta algún Fifa que otro aparece en el alguna estantería de Centros Maileses. Eso, y los juegos de un Yeti pegando a pingüinos que te puedes encontrar de gratis navegando por Internet. En definitiva, que después de desarraparla, de denostarla, de casi escupirla, nos queda una Xbox desnutrida y medio desfallecida, a la que el futuro sólo depara un ejército de Yetis y pingüinos venidos del Ártico. Por eso no quiero tenerla el mismo cariño. Porque si la amase hoy con la fuerza de ayer, llegados al 2007 la utilizaría para apedrear esos paneles del viaducto del Segovia, para sucidarnos juntos, como unos amantes bellacos. Que es lo que éramos cuando todo esto empezó, y hasta poco antes de que comenzase su fin. Lo siento, Xbox querida. Sabes que yo siempre te quise. Que te hice mía desde un principio, y hasta que todo empezó a acabar. Sé que prefieres que me aleje de ti, poco a poco, para que no pueda ver como expiras en una lenta agonía. Hay te dejo, en el estante de las cosas que dan pena tirar. De las cosas que jamás volveré a tocar. Adiós, Xbox querida.



DEL ZOO, A UN LUGAR TOTALMENTE NUEVO
DREAMWORKS
MADAGASCAR
Cuando una banda de pingüinos granujas se fugan del zoo, cuatro amigos de toda la vida cambiarán el confort de la ciudad por los trópicos de Madagascar.
Juega como Alex, Marty, Gloria, Melman y los astutos pingüinos.
Aventúrate por capítulos llenos de acción basados en la película.
Interactúa con personajes y lugares totalmente nuevos y exclusivos del juego.
Ruge, cocea, rebota y gira para aprender a sobrevivir en la naturaleza.
Pantallas de la versión PlayStation®2
ACTIVISION
activision.com
www.madagascar-thegame.com
PlayStation®2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
NINTENDO DS
GAME BOY ADVANCE
PC CD
DREAMWORKS ANIMATION SKG
Toys For Bob
Vicarious Visions
BEENOX
Madagascar TM & © 2005 DreamWorks Animation L.L.C. All rights reserved. Game code © 2005 Activision, Inc. Published by Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Game Boy Advance and Nintendo DS versions developed by VICARIOUS VISIONS®. Console versions developed by Toys for Bob. PC version developed by Beenox. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
3+
www.pegi.info

XBOX 360: UN PROYECTO REDONDO

Ya está aquí. Después de una buena tira de meses de rumores, especulaciones, noticias filtradas y bulos absurdos, la Xbox de nueva generación ya ha salido a la luz. Se llama Xbox 360 y es el futuro de los videojuegos visto por Microsoft, que ha enseñado sus cartas con mucho tiempo de antelación, para dar un golpe de mano a sus competidores. La máquina llegará en noviembre, y tal vez a mediados del 2006 llegue la competencia. Quién sabe.



Unos días antes de que se abrieran las puertas del E3 2005 en Los Ángeles, Microsoft desvelaba su secreto mejor guardado en una fiesta en la ciudad californiana que retransmitía el canal de televisión MTV. Era la noche del jueves 12 de mayo, hora de la costa oeste. El actor Elijah Wood era el encargado de presentar el evento acompañado por los grupos de música The Killers y Snow Patrol, que amenizaron el acto con unas actuaciones exclusivas. Entre ellas se sucedieron varios documentales de breve duración donde se desvelaron muchos de los interrogantes sobre la nueva máquina: su aspecto, su nombre, su potencial y algunos de los títulos que acompañarán a su lanzamiento a finales de año. Hay que añadir que en nuestro país, MTV España retransmitió el evento el viernes 13 a las 21:30 pero lo que se pudo ver fue bastante decepcionante, ya que sólo se centró en las actuaciones musicales y prescindió de la gran mayoría de los documentales sobre Xbox 360. Afortunadamente, Internet nos ofreció a muchos la oportunidad de ver el programa completo la misma madrugada del día 12. Y desde esa misma noche, la información y fotografías oficiales fueron lanzadas a todos los medios. Era oficial: Xbox 360 se presentaba ante el mundo.

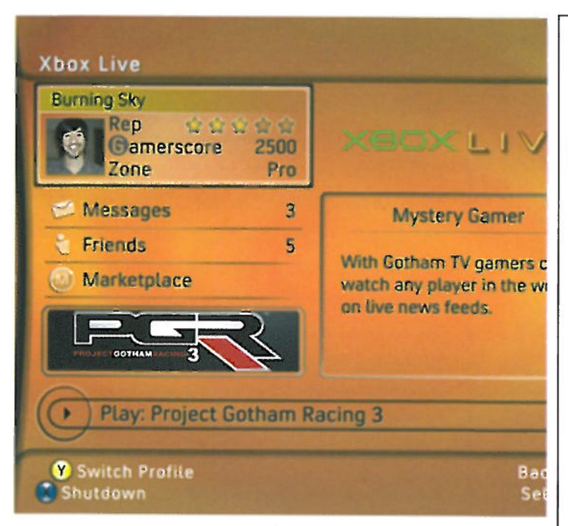
¿Cómo es Xbox 360?

En las fotografías oficiales que puedes ver en estas páginas te mostramos todos los detalles de Xbox 360, su bonito diseño y cada uno de sus espectaculares ángulos. Las dimensiones de la máquina son ligeramente inferiores a la Xbox original y se puede colocar tanto horizontal como vertical. En su frontal puede verse la bandeja del DVD, las ranuras para dos tarjetas de memoria, el receptor inalámbrico de los mandos de control, una tapa que oculta varios conectores USB (para conectar cualquier dispositivo multimedia) y el "Anillo de Luz", que es el botón de encendido. La consola es plateada (tirando a blanca) pero, como si se tratara de un móvil, dispondrá de carcasas frontales intercambiables, para poder personalizarla a nuestro gusto.

¿Cómo es el mando?

Todos los mandos de Xbox 360 (cada consola podrá soportar 4 a la vez) serán inalámbricos (tendrán alcance de 9 metros).

El controlador 360 es una evolución del Controller S, aunque algo más compacto y ergo-



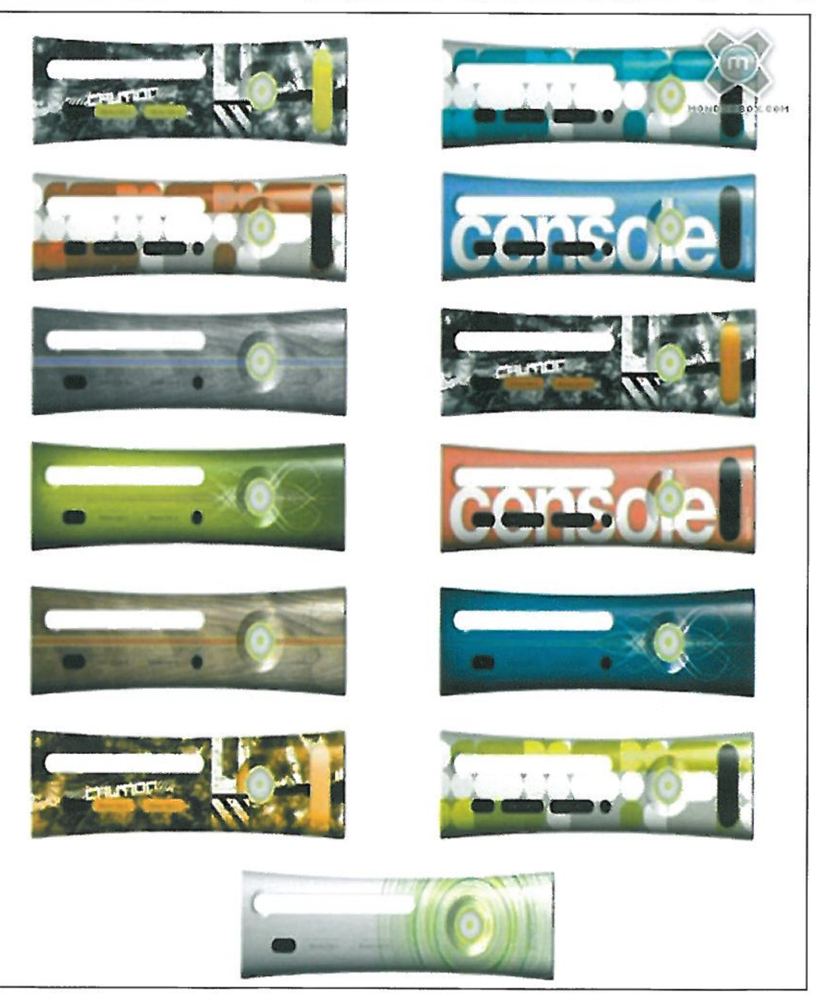


El mando de Xbox es una evolución del genial Controller S, pero más cómodo, ligero y, por supuesto, inalámbrico con baterías recargables en la Xbox 360

nómico. Los botones blanco y negro han desaparecido para convertirse en dos pequeños gatillos sobre los gatillos de amplio recorrido de siempre.

Las baterías del mando serán recargables y tendrán una autonomía de unas 40 horas, y la recarga se efectuará conectándolos a los puertos USB de la propia consola (y mientras se cargan se podrá seguir jugando). Pero la mayor novedad es la esfera central con el logotipo de Xbox, que es el Botón de la







Guía que da acceso directo a todas las opciones multimedia de Xbox 360.

¿Y el mando a distancia?

Con la Xbox 360 no hará falta adquirir ningún mando a distancia por separado. La máquina incluye un mando a distancia universal que permite navegar de forma rápida por los menús y el fácil acceso a todos los contenidos multimedia: películas, fotos, música, etc. Además, se puede controlar la televisión y un PC, ya que es compatible con Microsoft Media Center. Además, permite apagar la consola a distancia, una gran carencia del antiguo mando.

El diseño de Xbox y su potencia nos ha sorprendido gratamente. así es el futuro de los videojuegos y el entetenimiento visto por Microsoft.

Y sus posibilidades...

Muchas. Xbox 360 será un centro de control multimedia para el hogar, ya que permitirá la reproducción de películas, música MP3, CD´s de audio, fotografías, etc. Cualquier dispositivo multimedia (reproductor MP3 portátil, cámara de fotos digital...) podrá ser conectado directamente a la consola y se podrán intercambiar archivos con PC´s que tengan instalado Microsoft Media Center. Y por supuesto... se podrá jugar y jugar online. Y es que se supone que todos los videojuegos de Xbox 360 serán compatibles con modo de juego online. La consola estará siempre conectada sin necesidad de cables, ya que incorpora un adaptador WI-FI, y permitirá el acceso inmediato a nuestra lista de contactos, con los que podremos mantener conversaciones de voz, intercambiar archivos, etc. Además, el sistema de juego Xbox Live se ha modificado y se ofrecerán dos modalidades, una gratuita (con opciones básicas de descargas y modalidades de juego) y otra de pago: Silver y Gold. La última dará acceso a todos los modos de juego, a las descargas exclusivas, el mantenimiento de estadísticas y clanes o servicios exclusivos como el de videoconferencia. Además, todos los juegos tendrán una resolución máxima de 720 pp, contarán con anti-aliasing de serie y estarán enfocados para ser disfrutados en 16:9.

Las especificaciones técnicas:

Formatos soportados
* DVD-video, DVD-Rom, DVD-R/RW, CD-DA, CD-Rom, CD-R, CD-RW, WMA CD, MP3 cd, JPEG photo CD
* Todos los juegos serán compatibles con 16:9, y HDTV (720p y 1080i, con anti-aliasing)
* Carcasas intercambiables, como los teléfonos móviles
* 3 puertos USB 2.0
* Hasta 4 mandos inalámbricos
* Disco duro de 20 GB, desmontable
* Wi-Fi integrado.

CPU
* Custom IBM PowerPC-based

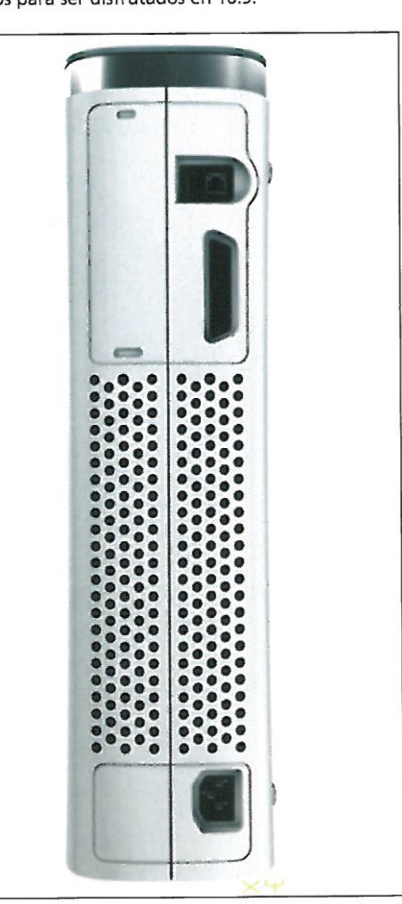
CPU
* 3 cores simétricos, a 3.2 GHz cada una
* 2 hilos de ejecución por simultáneos por CPU
* 1 coprocesador vectorial VMX-128 por CPU
* 1 MB de caché L2
* Capacidad de proceso : 9 billones dps

Procesador Gráfico ATI
* 500 MHZ
* 10 MB embedded DRAM
* 48 floating-point shader pipelines
* unified shader architecture

Memoria
* 512 MB GDDR3 RAM
* 700 MHz DDR

Ancho de banda de la memoria
* 22.4 GB/s ancho de banda para el BUS
* 256 GB/s ancho de banda para la EDRAM
* 21.6 GB/s bus frontal

Audio
* Salida de audio surround multicanal
* Soporta 48khz 16-bit audio
* 320 canales independientes para la decompresión
* 32 bit processing



¿Quieres jugar de verdad?

Salta a la realidad

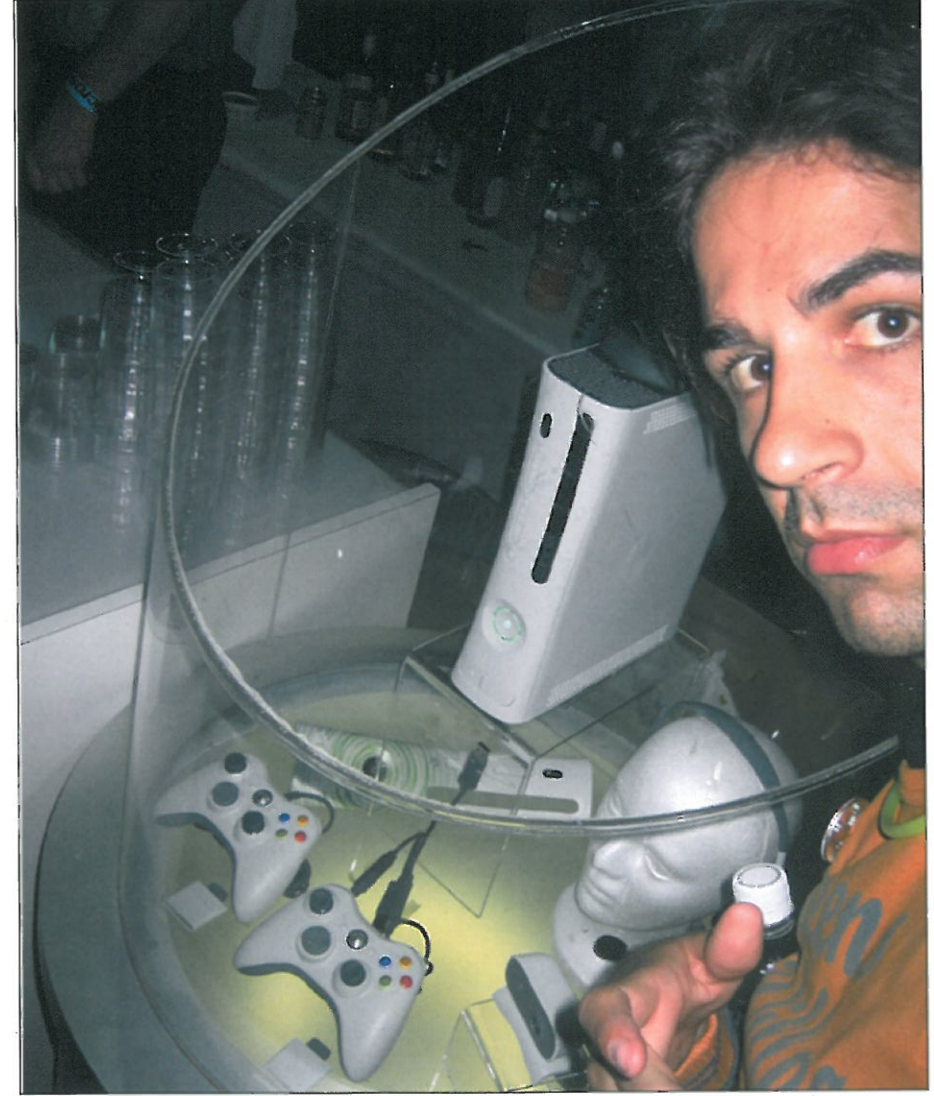


Disfruta del vértigo de la velocidad montado en estas réplicas de la realidad.
Te enviamos estas minimotos desde 209€ portes incluidos a cualquier punto de la península.

Pedidos e información en http://www.comercialminimotos.com y en el 607 69 02 28

comercialminimotos.com





Xbox 360

Los Ángeles, CA
Chema Antón

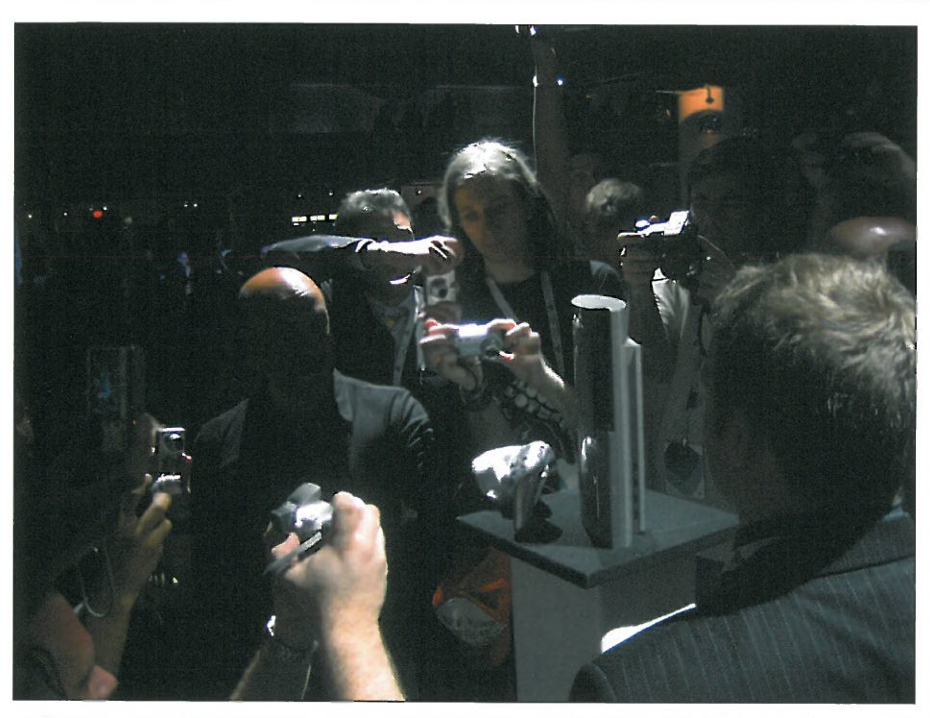
Ya he tenido la oportunidad de ver la consola con mis propios ojos. Cierto que es un prototipo y que no la he podido coger con mis propias manos para comprobar si pesa mucho o poco, pero es muy probable por lo que se ve que guarde la proporción con la última versión. Xbox 360 tiene un tamaño muy parecido (sólo es un 80% de lo que era la otra) pero las formas curvas hacen que tengamos una percepción de mayor manejabilidad. Lo que no sé si llega a cuadrar es lo del color blanco. Es bonita, la DreamCast era bonita y la Xbox Crystal triunfó mucho... pero no sé cuánta gente querrá ponerla en el salón.

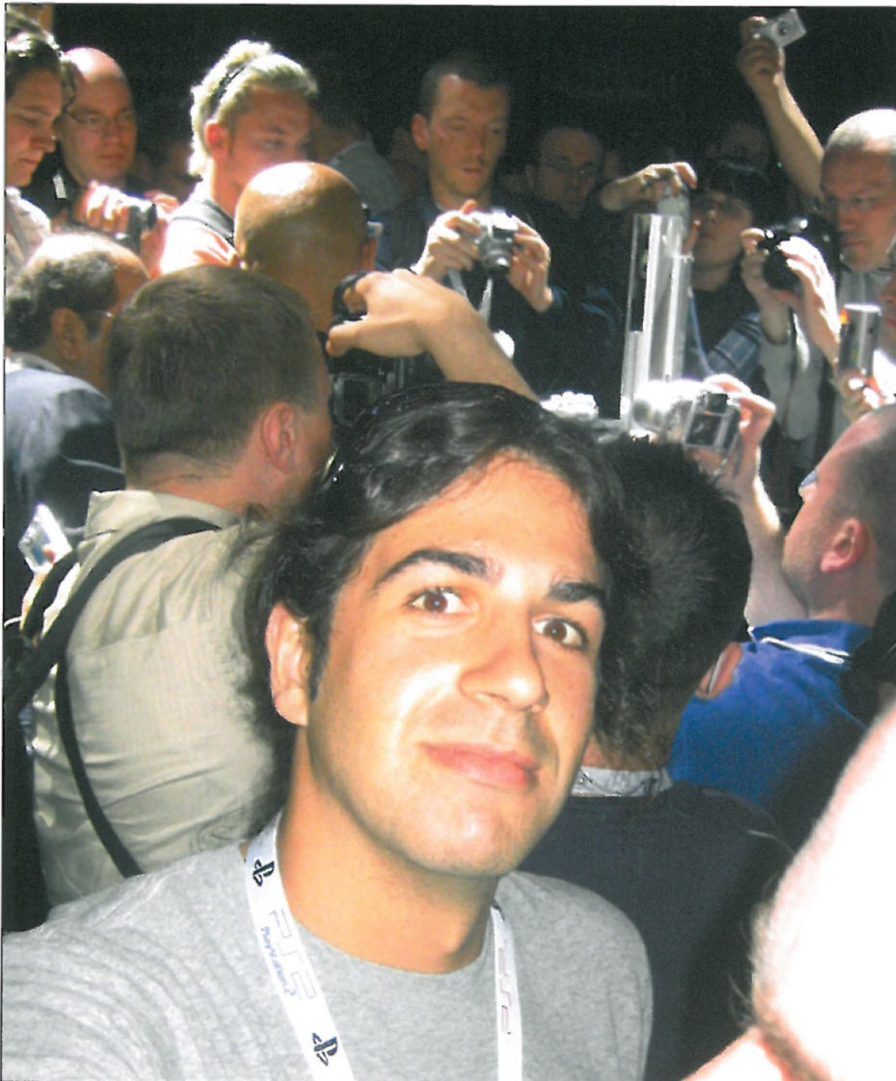
Mientras que por el lado del software, la Conferencia de Xb0x 360 nos ha dejado un poco fríos, el lado del hardware no tiene mucho que envidiar a la PS3. Bueno, al decir verdad sí... la de Sony es una máquina que se sale de lo normal, pero la consola que Microsoft ha creado en esta ocasión tampoco se queda muy corta.

La percepción desde aquí y dialogando con otros compañeros periodistas es que una vez más, Microsoft no ha sabido jugar sus bazas y ha quedado en segundo plano. Mientras que Sony ha vendido su "moto" muy bien mostrando las maravillas que puede llegar a hacer la consola, Microsoft se ha limitado a mostrar lo que hay hecho, lo que se podrá jugar en navidades, se ha dedicado en cuerpo y alma a las licencias y ha dejado de lado la innovación tecnológica. Se ha adaptado mucho más al mundo y ha dejado que se le pase la oportunidad de crear un "bicho" insuperable, quizá el hecho de haberlo fabricado ya una vez sin demasiado resultado les ha sido suficiente motivo como para no intentar de nuevo meterse en una guerra que ha ganado el marketing de Sony y PlayStation. Donde sí que gana la 360 a la PS3 es el diseño del mando. Seguramente el de Sony sólo sea un prototipo y no llegue finalmente al mercado, demasiado agresivo, demasiado espacial... Xbox conserva el modelo de siempre y añade funcionalidad sin cables.

Da la impresión, y eso debería darnos que pensar a los usuarios de Xbox, que vamos un paso por detrás de Sony... Nosotros ya tenemos cámara y ellos ya han conseguido meter una más reducida todavía.

La sensación es de extrañeza y de cautela... los que tienen que hablar son los juegos y hasta ahí todavía no hemos podido llegar.





Play 3

Parece que el E3 y todo lo que envuelve a la feria sea un evento organizado por Sony. Sin duda es la compañía que mejor partido saca a la congregación masiva de periodistas en tierras norteamericanas tal y como se ha visto en años anteriores, pero sobre todo en esta edición. Y nos sabe muy mal como fanáticos de Xbox, pero en ocasiones hay que rendirse ante la evidencia.

El detalle de adelantar la conferencia al lunes para revelar los secretos de la nueva consola PlayStation 3, unido al de diversificar la información en una conferencia internacional y varias conferencias continentales hace que además la información llegue en mayor cantidad y, gracias a su estilo de hacer las cosas, sin llegar a sobresaturar. Tenemos que reconocer que Sony ha tomado las riendas de la nueva generación con más fuerza de lo que lo ha hecho Microsoft con su Xbox 360.

Las características técnicas de la PS3 son realmente increíbles. Tan increíbles que la única pega que ha puesto todo el mundo ha sido la incapacidad de tener una máquina como esa entre las manos antes de un año. El desarrollo de la consola podría incluso retrasarse más y llegar hasta finales de 2006 (Xbox 360 será lanzada en Navidad de 2005). Algunas de las joyas que hacen que PS3 sea la consola más potente que se haya ideado son:

Un único encapsulado compuesto por un chip Cell con 7 unidades SPE (cada unidad es un procesador que funciona en paralelo y que llega a acumular una potencia de 2 TeraFlops, contando con el chip de nVidia) y un Power PC... el doble de potencia de la Xbox 360. Aunque el procesador de la Xbox 360 es mucho más veterano, frente a un novedoso y recién llegado como el Cell... en cristiano, será mucho más fácil desarrollar para 360 que para PS3. En el apartado de la memoria, ésta no es unificada como ocurre en los dos modelos de Xbox (original y 360), sino que dispone de 256 Mb de memoria DDR3 para gráficos y 256 de memoria RAMBUS XDR para el sistema.

En la conectividad llegamos a: Bluetooth para los mandos (hasta 7); USB para más controladores y otros periféricos; Wi-Fi para conectarte a Internet, PCs, almacenamiento externo o la PSP; Gigabit Ethernet (2 internos y 1 externo) Disco duro extraíble, ranuras para tarjetas de memoria propietarias, así como para MMC/SD Cards; HDTV hasta 1920x1080 y el sis-

tema de almacenamiento elegido es el novedoso Blu-ray, aunque será compatible con todos los formatos conocidos, incluso super-audio CD.

Pero a mí, como a muchos de vosotros, los números y los datos me dicen muy poco. Lo que me habla de verdad son los juegos, las creaciones a las que se puede aspirar con la nueva consola de Sony.

La compañía japonesa comenzó a mostrar demos de lo que podría llegar a ser un desarrollo bajo su plataforma y acudimos a momentos gloriosos en los que la dinámica de fluidos, la iluminación, el sonido (muchos miles de canales individuales), los cálculos volumétricos y de efectos de partículas, la inteligencia artificial o los cálculos por software pueden llegar a solucionar situaciones de gran complejidad y hacerlo con tremenda brillantez.

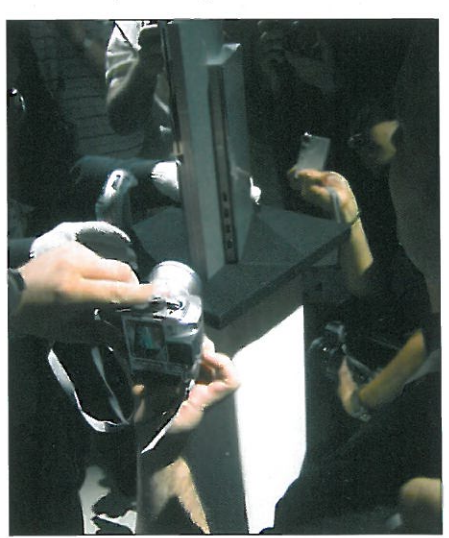
Y como resultado final: Kill Zone, una maravilla al menos en cuanto a su aspecto y la gran cantidad de acción, diversidad, iluminación, sonido... algo realmente nunca visto antes.



Nintendo is dead

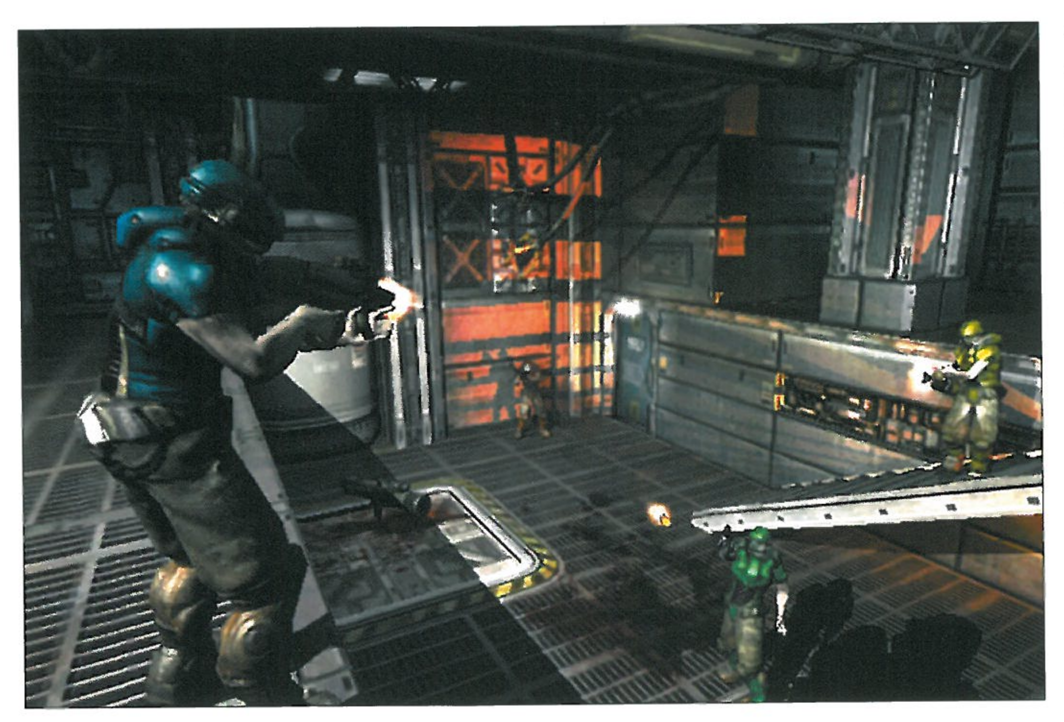
Poco más tiene que decir la otrora gran compañía nipona. Se ha desmarcado de la lucha entre las grandes consolas y prueba de ello es la escasa aceptación que ha tenido la Nintendo Revolution, para muchos una "caja con luces". Centrando su estrategia en seguir vendiendo GameBoys como lo han hecho siempre, se presentó en su conferencia la Micro GameBoyAdvance, una GBA reducida en superficie, así como en grosor y que, seguro, se venderá tanto o más que las anteriores.

Sólo el milagro del público siempre fiel a Nintendo puede salvar a Revolutions del oscuro destino que ha fraguado la GameCube.





DOOM 3



La historia de Doom se remonta a hace más de 10 años, allá por la primera mitad de los años 90. La cantidad de fanáticos de este título fue enorme y supuso un antes y un después en el género. En un principio se lanzó una versión gratuita del juego que se difundió por todo el mundo con gran rapidez, algo que vino muy bien para dar a conocer al grupo de desarrolladores, por aquel entonces casi anónimos. Poco después se lanzó una versión comercial del mismo, llamada Ultimate Doom y un par de años más tarde su secuela, Doom II, ambos para ordenador.

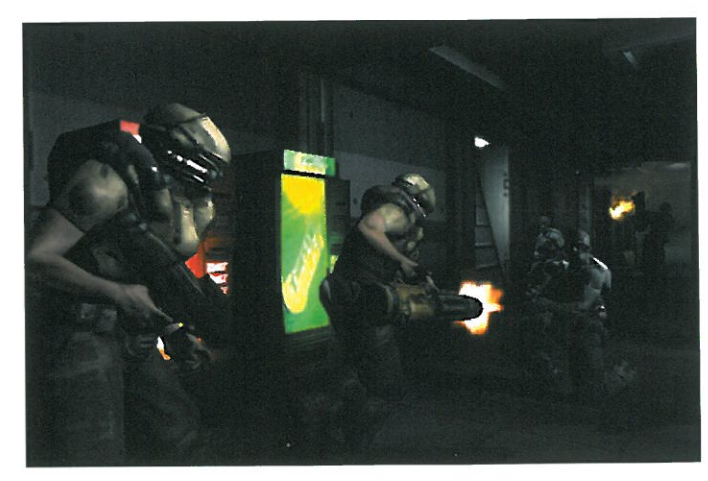
Posteriormente con menos éxito se lanzó al mercado un tal Final Doom, con nuevos mapas y gráficos algo superiores.

Mucho ha llovido desde aquella época y muchas generaciones de PC y consolas han pasado, además después de unos cuantos años empezó a ser olvidado con lanzamientos como la saga Quake o Unreal, esta última con un juego recién estrenado en Xbox.

Ahora, después de tanto tiempo, los fans del título estamos de enhorabuena, ya que tenemos en nuestras manos esta esperadísima tercera parte con una conversión de PC muy bien conseguida con novedades añadidas. Por si Doom 3 nos pareciera poco, se ha puesto a la venta una edición especial de coleccionistas que incluye los dos clásicos anteriormente mencionados.

La parte que ahora nos ocupa es la online, la cual seguramente no tardaréis en probar. De todas formas si estáis pensando jugar una partida cooperativa, os recomiendo que primero os paséis el juego en solitario, ya que en Xbox Live podréis elegir la fase que queráis sin necesidad de haberla desbloqueado antes. Por lo tanto, si os unís a una partida seguramente os acabaréis los últimos niveles sin daros cuenta, más que nada porque normalmente la gente optará por empezar el juego desde una zona bastante avanzada, así que mucho cuidado los que estéis a mitad de juego.

Bueno, vamos a ver los modos que nos ofrece este esperado título si nos conectamos Internet, para que sepáis exactamente que es lo que os vais a encontrar si decidís comprarlo por su compatibilidad online...



Modos de juego

Al igual que se puede decir que en la conversión del modo en solitario del juego se ha hecho un gran trabajo, en lo que se refiere al multijugador online hay que decir que, a parte del modo cooperativo, los modos de juego no se han hecho demasiado adictivos. Esto se debe más que nada a que no podremos crear partidas de más de 4 jugadores simultáneos, y los mapas disponibles para seleccionar apenas llegan a la media docena.

Los modos de juego que se podrán disfrutar si nos conectamos a Xbox Live son los siguientes:

- Combate mortal: básicamente es lo de siempre, se trata de un todos contra todos en el que gana el primero que mate al número de enemigos que se haya elegido para cada ocasión, o el que lleve el mayor número de ellas cuando se acabe el tiempo.

El máximo de jugadores para todos los mapas es de 4 personas, como dijimos anteriormente... Algo escaso pero es lo que hay. El dato positivo de esto es que normalmente no encontraremos lag en las partidas, aunque podrían haber metido al menos 8 jugadores simultáneos para hacerlo más ameno.

- Combate mortal en equipo: es exactamente igual que el anterior pero en este caso se forman automáticamente 2 equipos según vaya entrando gente a la partida. Como no hay opción de entrar en un lobby antes de jugar para hacer tiempo e ir invitando a nuestros colegas, tendremos que hacerlo ya dentro del juego en el menú de pausa o ir dando vueltas por el mapa hasta que alguien se digne a entrar a nuestra sala recién creada.

- Último hombre en pie: en este caso empezaremos con un número limitado de vidas y ganas cuando te quedes solo, acabando con las vidas de todos tus enemigos antes de que acaben ellos con

las tuyas. Al tener vidas limitadas, no es aconsejable elegir este modo si eres un principiante, ya que no durarás prácticamente nada vivo y antes de darte cuenta estarás esperando a que acaben de liquidarse el resto de jugadores, con lo cual la partida te sabrá a muy poco.

- Torneo: sin duda el modo más original de todos. Dos jugadores entrarán en la partida mientras los otros dos se quedarán como espectadores. Cuando muera uno de los que están jugando, el primer espectador de la cola se convierte en el oponente del ganador mientras que el perdedor se convertirá en espectador pasando al último lugar de la cola. El vencedor permanecerá luchando en la arena hasta que alguien consiga reducirlo.

Mejor de 2 en 2

Algo de lo que tenemos que estar orgullosos los poseedores de la Xbox es del modo cooperativo, inédito en PC. Lo primero que encontramos al crear una partida de este tipo es que podemos elegir cualquier mapa del juego, sin necesidad de haberlo jugado antes en el modo individual. Una vez creada la partida entraremos solos hasta que se una alguien o invitemos a un amigo.

Cuando estemos las dos personas cooperando, habrá algunas zonas con puertas de seguridad que sólo se podrán abrir si estamos los jugadores juntos, ya que hasta entonces no se activarán. Por lo tanto es necesaria una "autorización doble" para poder continuar la cacería, hasta entonces los paneles permanecerán en rojo. En el caso de estar jugando solos, no será necesario esto, siempre estarán abiertas sin necesidad de autorización de ningún tipo.

Otra característica interesante es la de las mochilas. Cuando uno de los jugadores muera, dejará en el suelo una mochila con todas sus armas. Entonces se le resucitará en el último punto de control y podrá ir al punto donde murió y recoger la mochila recuperando así todas las armas. Hay que tener en cuenta que no se puede recoger la mochila si no es la nuestra, y si el que murió se desconecta sin recogerla, ésta desaparecerá del escenario.







Opciones creando las partidas

A parte de elegir el modo de juego, tenemos las típicas opciones de personalización de partidas tales como el fuego amigo, el cual sirve para ver si al disparar a un compañero de equipo de haremos daño o no. Después también podremos elegir la cantidad de muertes que tiene que haber para ganar la ronda o el límite de tiempo para conseguir llegar a dichas muertes. Otra opción es la cantidad máxima de jugadores simultáneos en la partida, aunque tampoco es que haya mucha variación por el límite tan bajo que se ha establecido, como es el de 4 personas. También se puede poner un número de espacios reservados sólo para amigos, de 1 a 3 dependiendo del modo de juego.

A parte de todo esto que se personaliza a través de la creación de partidas, está el gestor de Xbox Live, en el que se pueden ver las estadísticas en cada modo (excepto cooperativo), además de las opciones de siempre de ver los jugadores recientes, los amigos conectados, etc.

Conclusión

La saga Doom ha sido una referencia a seguir desde que apareció en el mercado ya hace más de 10 años. Es un juego que se ha convertido en un mito y ahora por fin lo tenemos en Xbox con una conversión excelente tanto en gráficos como en sonido. Puede estar adaptado a los tiempos que corren pero los que conozcan bien el juego sabrán que en el fondo es lo mismo de siempre, y el sabor de boca que deja es muy parecido al de antaño. Si nos conectamos a Internet lo más destacable es el modo cooperativo el cual nos hará disfrutar de una forma diferente al habitual del modo campaña. Da igual que nos hayamos pasado o no el juego en el modo individual, podremos elegir el nivel en el que queramos empezar a jugar, por lo tanto hay que tener cuidado si no queremos ver el final antes de tiempo.

A parte se han metido otros modos de juego que parecen estar como de relleno, son los típicos del género pero están bastante escasos de todo. Sólo se puede jugar hasta un máximo de 4 personas simultáneas y los mapas disponibles no llegan apenas a la media docena. De todas formas, sólo con saber que podremos jugar cooperativo el juego completo merece la pena probarlo, se trata del primer fps que incluye esta opción, y no es que sea un título cualquiera precisamente.

CALIFICACIÓN:
Estabilidad de conexión: 8.5
Modos de juego: 7.5
Adicción: 8.5
Total: 8.5

Opciones LIVE!
Descarga de contenido: SI
Clasificación mundial: SI
Búsqueda por idiomas: NO
Servidores dedicados: NO
Nº de jugadores: 2 a 4

PARIAH



Es increíble como prácticamente todos los meses tenemos juegos del mismo estilo para comentar, unas veces con más suerte que otra, porque no siempre son punteros, incluso a veces es una pena que no pasen de mediocres. No es el caso de este mes, ya que ninguno de los 2 comentados escasea en calidad.

Desde un primer momento Pariah se perfilaba como un título con grandes gráficos y hasta poco tiempo antes de su lanzamiento no hubo demasiada información más que unas pocas imágenes y pequeños detalles como su compatibilidad con Xbox Live, pero eso no hizo otra cosa que crear más expectación ante unas capturas que prometían calidad. Ahora ya lo tenemos aquí, y no es que sea exactamente tan bueno como muchos podían esperar, pero tampoco nos equivoquemos, no es para nada un mal juego. Tiene buenos gráficos, modo online, editor de mapas y no decepcionará a los más insaciables del género, pero también tiene sus defectos...

Nada más encender la consola nos percataremos de que hay tiempos de carga absolutamente para todo, incluso para el menú principal tendremos que esperar a que se llene la barrita de turno. También al empezar a jugar, nos daremos cuenta de que la calidad de las texturas bajarán con respecto a las del juego individual, aunque mejor eso a tener que soportar un lag que lo convierta en injugable. Por el momento no hemos podido probar partidas en grandes salas, pero en las que se ha jugado no ha habido normalmente ningún problema de lag.

Una opción interesante que han incluido es la del editor de mapas, lo cual alargará la vida del título todo lo que nosotros queramos, ya que siempre que nos aburramos de los mapas disponibles (5 escasos), podremos hacer todos los que nos apetezca. Cuenta con un editor bastante potente, en el que se puede incluir cualquier elemento del juego como armas, vehículos, edificios, árboles, etc. También se podrá variar a nuestro antojo el nivel del terreno, haciéndolo con todos los altibajos que se nos antojen. Pero lo mejor de todo, como ya os habréis imaginado, es el hecho de una vez acabado nuestro trabajo con el mapa poderlo publicar online para que se lo pueda descargar a la consola cualquiera de nuestros amigos.



Modos de juego

Como siempre, vamos a ver que es lo que podremos elegir a la hora de crear una partida, aunque la mayoría de los modos ya los conozcáis de sobra después de tantos juegos comentados del mismo estilo:

- Combate mortal: juegan todos contra todos. Se fija un número de muertes y el primero que llegue a ellas o el que más muertes lleve antes de que se acabe el tiempo gana.

- Combate mortal por equipos: lo mismo que el anterior pero este modo es por equipos.

- Capturar la bandera: hay dos bases y dos equipos con una bandera en cada base. Se trata de ir hasta la zona enemiga a por la bandera y volver con ella hasta la tuya sin que te maten. El primer equipo que marque la cantidad de puntos establecido gana.

- Asalto en primera línea: aquí también habrá 2 equipos. El objetivo es ir dominando zonas durante un tiempo para marcar puntos. Una vez dominada una, habrá que dirigirse a otro lugar del mapa y hacer lo propio. Gana el equipo con más puntos cuando se acabe el tiempo.

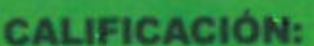
Conclusión

Pariah no es un mal juego ni mucho menos, pero su modo online no es tan adictivo como otros títulos de su mismo estilo. Tiene un editor de mapas que lo hace más interesante y las posibilidades de modificación son enormes, lo cual conseguirá alargarle la vida considerablemente, ya que los escasos mapas incluidos se harán repetitivos en poco tiempo.

Los modos de juego son los de siempre, salvo el de ir dominando zonas que es algo más original, aunque no nuevo.

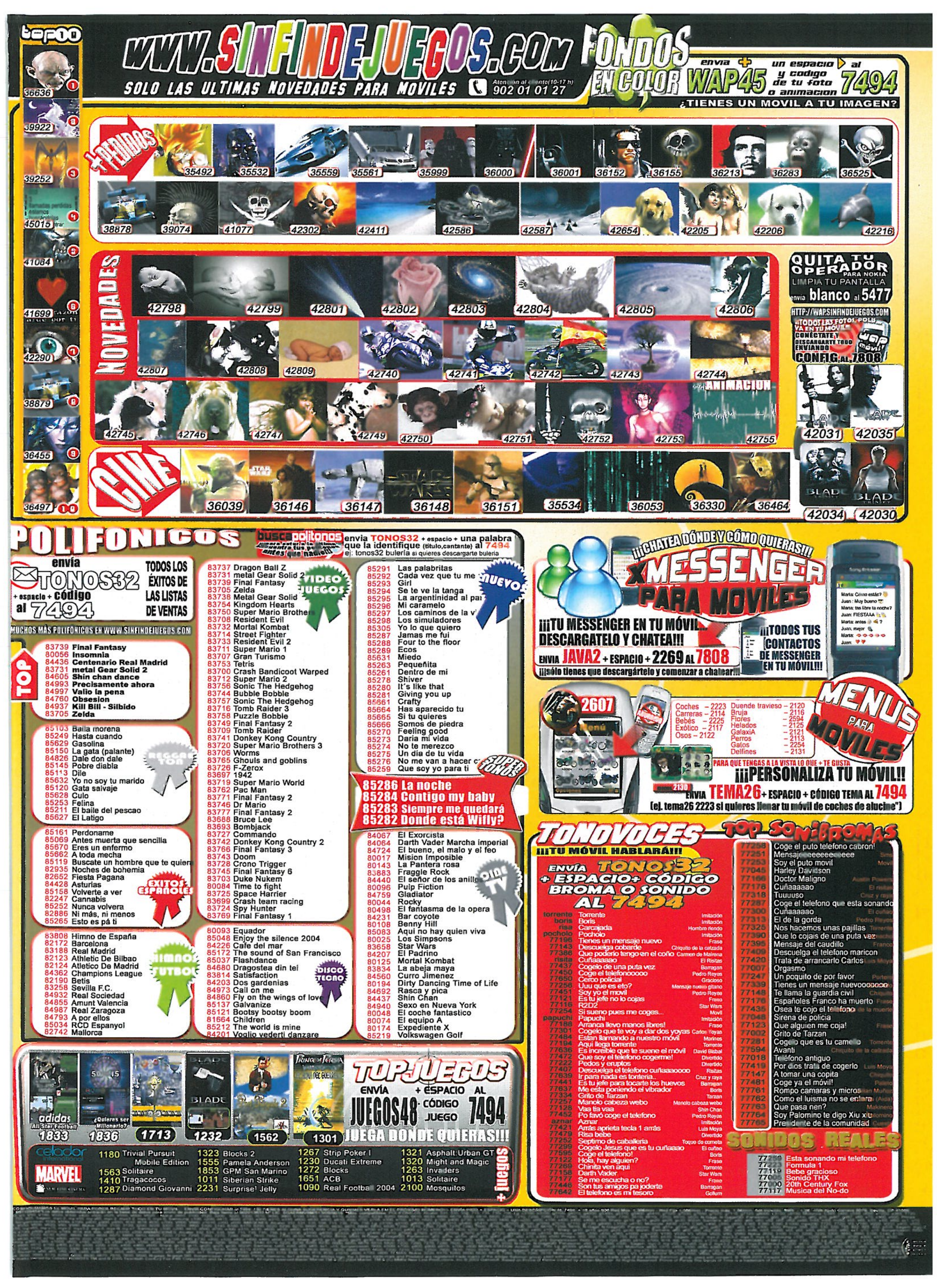
En las partidas que hemos echado no ha habido demasiado lag, aunque también es verdad que no se ven nunca partidas de más de 8 jugadores, a pesar de tener el límite en 16. Según la calidad de tu conexión, limitará automáticamente la cantidad de personas simultáneas para evitar grandes problemas durante el juego.

En resumen es un título correcto que no decepcionará a los más fans del género, pero que podía haber ofrecido más según los datos que se ofrecieron antes de su lanzamiento.



CALIFICACIÓN:
Estabilidad de conexión: 8
Modos de juego: 7
Adicción: 7.5
Total: 7

Opciones LIVE!
Descarga de contenido: SI
Clasificación mundial: SI
Búsqueda por idiomas: NO
Servidores dedicados: SI
Nº de jugadores: 2 a 16



top 10
36636
39922
39252
45015
41084
41699
42290
38879
36455
36497
WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES
Atención al cliente (10-17 h) 902 01 01 27
FONDOS EN COLOR
envia WAP45 + un espacio y codigo de tu foto o animacion al 7494
¿TIENES UN MOVIL A TU IMAGEN?
+PEDIDOS
35492
35532
35559
35561
35999
36000
36001
36152
36155
36213
36283
36525
38878
39074
41077
42302
42411
42586
42587
42654
42205
42206
42216
NOVEDADES
42798
42799
42801
42802
42803
42804
42805
42806
42807
42808
42809
42740
42741
42742
42743
42744
ANIMACION
42745
42746
42747
42749
42750
42751
42752
42753
42755
QUITA TU OPERADOR PARA NOKIA
LIMPIA TU PANTALLA
envia blanco al 5477
HTTP://WAPSINFINDEJUEGOS.COM
TODOS LAS FOTOS, POLI... YA EN TU MOVIL
CONFIGURA TU MOVIL PARA DESCARGARTE TODO ENVIANDO
CONFIG AL 7808
42031
42035
CINE
36039
36146
36147
36148
36151
35534
36053
36330
36464
42034
42030
POLIFONICOS
buscapolitonos
envia TONOS32 + espacio + una palabra que la identifique (titulo,cantante) al 7494
ej: tonos32 bulerla si quieres descargarte buleria
envía TONOS32 + espacio + código al 7494
TODOS LOS ÉXITOS DE LAS LISTAS DE VENTAS
MUCHOS MÁS POLIFÓNICOS EN WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
TOP
83739 Final Fantasy
80056 Insomnia
84436 Centenario Real Madrid
83731 metal Gear Solid 2
84605 Shin chan dance
84993 Precisamente ahora
84997 Vallo la pena
84760 Obsesion
84937 Kill Bill - Silbido
83705 Zelda
REGGAETON
85103 Baila morena
85249 Hasta cuando
85262 Gasolina
85150 La gata (palante)
85149 Dale don dale
85145 Pobre diabla
85113 Dile
85632 Yo no soy tu marido
85120 Gata salvaje
85628 Culo
85253 Felina
85211 El baile del pescao
85627 El Latigo
EXITOS ESPAÑOLES
85161 Perdoname
85069 Antes muerta que sencilla
85070 Eres un enfermo
85060 A toda mecha
85119 Buscate un hombre que te quiera
82935 Noches de bohemia
85162 Fiesta Pagana
84428 Asturias
85158 Volverte a ver
82247 Cannabis
85252 Nunca volvera
82886 Ni más, ni menos
85265 Esto es pa ti
HIMNOS FUTBOL
83808 Himno de España
82172 Barcelona
83188 Real Madrid
82123 Athletic De Bilbao
82124 Atletico De Madrid
84362 Champions League
82190 Betis
83258 Sevilla F.C.
84932 Real Sociedad
84855 Amunt Valencia
84987 Real Zaragoza
84793 A por ellos
85034 RCD Espanyol
82742 Mallorca
VIDEO JUEGOS
83737 Dragon Ball Z
83731 metal Gear Solid 2
83739 Final Fantasy
83705 Zelda
83738 Metal Gear Solid
83754 Kingdom Hearts
83750 Super Mario Brothers
83708 Resident Evil
83732 Mortal Kombat
83714 Street Fighter
83733 Resident Evil 2
83711 Super Mario 1
83707 Gran Turismo
83753 Tetris
83700 Crash Bandicoot Warped
83712 Super Mario 2
83756 Sonic The Hedgehog
83744 Bubble Bobble
83757 Sonic The Hedgehog
83716 Tomb Raider 3
83758 Puzzle Bobble
83749 Final Fantasy 2
83709 Tomb Raider
83741 Donkey Kong Country
83720 Super Mario Brothers 3
83706 Worms
83765 Ghouls and goblins
83726 F-Zerox
83697 1942
83719 Super Mario World
83762 Pac Man
83771 Final Fantasy 2
83746 Dr Mario
83777 Final Fantasy 2
83688 Bruce Lee
83693 Bombjack
83727 Commando
83742 Donkey Kong Country 2
83766 Final Fantasy 3
83713 Doom
83728 Crono Trigger
83745 Final Fantasy 6
83703 Duke Nukem
80084 Time to fight
83725 Space Harrier
83699 Crash team racing
83724 Spy Hunter
83769 Final Fantasy 1
DISCO TECNO
80093 Equador
85048 Enjoy the silence 2004
84226 Cafe del mar
85172 The sound of San Francisco
85037 Flashdance
84680 Dragostea din tei
83814 Satisfaction
84203 Dos gardenias
84973 Call on me
84860 Fly on the wings of love
85137 Galvanize
85121 Bootsy bootsy boom
81664 Children
85212 The world is mine
84201 Voglio vederti danzare
NUEVO
85291 Las palabritas
85292 Cada vez que tu me
85293 Girl
85294 Se te ve la tanga
85295 La argentinidad al palo
85296 Mi caramelo
85297 Los caminos de la vida
85298 Los simuladores
85305 Yo lo que quiero
85287 Jamas me fui
85288 Four to the floor
85289 Ecos
85631 Miedo
85263 Pequeñita
85261 Dentro de mi
85278 Shiver
85280 It's like that
85281 Giving you up
85561 Crafty
85664 Has aparecido tu
85665 Si tu quieres
85666 Somos de piedra
85270 Feeling good
85273 Daria mi vida
85274 No te merezco
85275 Un dia de tu vida
85276 No me van a hacer
85259 Que soy yo para ti
SUPER TONOS
85286 La noche
85284 Contigo my baby
85283 Siempre me quedará
85282 Donde está Willy?
OIDO TV
84067 El Exorcista
84064 Darth Vader Marcha imperial
84724 El bueno, el malo y el feo
80017 Mision Imposible
80143 La Pantera rosa
83883 Fraggle Rock
84440 El señor de los anillos
80096 Pulp Fiction
84759 Gladiator
80044 Rocky
80498 El fantasma de la opera
84231 Bar coyote
80108 Benny Hill
85083 Aqui no hay quien viva
80025 Los Simpsons
83658 Star Wars
84207 El Padrino
80125 Mortal Kombat
80128 La abeja maya
84560 Curro Jimenez
80194 Dirty Dancing Time of Life
84692 Rasca y pica
84437 Shin Chan
84940 Sexo en Nueva York
80048 El coche fantastico
80074 El equipo A
81013 Expediente X
85219 Volkswagen Golf
¡¡¡CHATEA DÓNDE Y CÓMO QUIERAS!!!
xMESSENGER PARA MOVILES
¡¡¡TU MESSENGER EN TU MÓVIL DESCARGALTO Y CHATEA!!!
ENVIA JAVA2 + ESPACIO + 2269 AL 7808
¡¡¡sólo tienes que descargártelo y comenzar a chatear!!!
¡¡¡TODOS TUS CONTACTOS DE MESSENGER EN TU MÓVIL!!!
2607
Coches – 2223
Carreras – 2114
Bebés – 2225
Exótico – 2117
Osos – 2122
Duende travieso – 2120
Bruja – 2116
Flores – 2594
Helados – 2125
GalaxiA – 2121
Perros – 2113
Gatos – 2254
Delfines – 2131
MENUS PARA MOVILES
PARA QUE TENGAS A LA VISTA LO QUE + TE GUSTA
¡¡¡PERSONALIZA TU MÓVIL!!
2130
ENVIA TEMA26 + ESPACIO + CÓDIGO TEMA AL 7494
(ej. tema26 2223 si quieres llenar tu móvil de coches de alucine")
TONOVOCES
¡¡¡TU MÓVIL HABLARÁ!!!
ENVÍA TONOS32 + ESPACIO + CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7494
Torrente
Boris
Carcajada
Pocholo
Tienes un mensaje nuevo
Descuelga cobarde
Que podaría tengo en el coño
Cuñaaaaao
Cogelo de una puta vez
Coge el telefonooooo
Uuu que es eto?
Soy yo el movil
Es tu jefe no lo cojas
R2D2
Si sueno pues me coges...
Papuchi
Arranca llevo manos libres!
Cogelo que te voy a dar dos yoyas
Estan llamando a nuestro movil
Aqui llega torrente
Es increible que te suene el móvil
Que te lo estoy cogerme!
Pedos y eruptos
Descuelga el telefono cuñaaaaaoo
Ir para nada es tontería
Cetro policial
Es tu jefe para tocarte los huevos
Me esta poniendo el vibrador
Grito de Tarzan
Manolo cabeza webo
Vaa tia vaa
Po favó coge el telefono
Aznar
Arrás aprieta tecla 1 arrás
Risa bebe
Septimo de caballeria
Cogelo Jesus que es tu cuñaaao
Coge el telefono!
Hola, hay alguien?
Chiñita ven aqui
Darth Vader
Se me escucha o no?
Son tus amigos pa joderte
El telefono es mi tesoro
TOP SONIBROMAS
77258 Coge el puto telefono cabron!
77251 Mensajeeeeeeeeeee
77253 Soy el puto movil
77045 Harley Davidson
77166 Doctor Maligno
77178 Cuñaaaaao
77318 Tuuuuso
77287 Coge el telefono que esta sonando
77300 Cuñaaaaao
77313 El de la gorda
77325 Nos hacemos unas pajillas
77390 Que lo cojais de una puta vez
77398 Mensaje del caudillo
77409 Descuelga el telefono maricon
77420 Trata de arrancarlo Carlos
77007 Orgasmo
77247 Un poquito de por favor
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo
77148 Te llama la guardia civil
77176 Españoles Franco ha muerto
77435 Osea te cojo el telefono
77048 Sirena de policia
77123 Que alguien me coja!
77002 Grito de Tarzan
77281 Cogelo que es tu camello
77286 Avanti
77018 Telefono antiguo
77419 Por dios trata de cogerlo
77147 A tomar una copita
77481 Coge ya el móvil!
77761 Rompe camaras y micros
77762 Como el luisma no se entera
77763 Que pasa nen?
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu
77765 Presidente de la comunidad
SONIDOS REALES
77258 Esta sonando mi telefono
77... Formula 1
77119 Bebe gracioso
77... Sonido THX
77... 20th Century Fox
77117 Musica del No-do
adidas All Star Football
1833
¿Quieres ser Millonario?
1836
1713
BLADE
1232
1562
Prince of Persia
1301
TOPJUEGOS
ENVÍA JUEGOS48 + ESPACIO CÓDIGO JUEGO AL 7494
JUEGA DONDE QUIERAS!!!
1180 Trivial Pursuit Mobile Edition
1563 Solitaire
1410 Tragacocos
1287 Diamond Giovanni
1323 Blocks 2
1555 Pamela Anderson
1853 GPM San Marino
1011 Siberian Strike
2231 Surprise! Jelly
1267 Strip Poker I
1230 Ducati Extreme
1272 Blocks
1651 ACB
1090 Real Football 2004
1321 Asphalt:Urban GT
1320 Might and Magic
1263 Invaders
1013 Solitaire
2100 Mosquitos
+ juegos
celador
MARVEL

How to... "Solucionar los problemas de Xbox Live con una conexión por cable"

Las conexiones por cable muchas veces son las elegidas por la gente debido a las grandes velocidades que están empezando a alcanzar por un precio muy competitivo, ya llegando incluso a los 3 megas por el mismo precio que los 512 Kb actuales de Telefónica. Aunque muchos de vosotros no habréis tenido ningún problema al conectar la Xbox con un operador de cable, hay veces que no se consigue conectar y por muchas comprobaciones que hacemos mirando si están los cables conectados, el módem encendido y demás no conseguimos dar con el dichoso problema que no nos deja conectarnos al Live. Pues bien, la causa principal de los problemas suelen ser por pasar el cable usado en el ordenador directamente a la consola. Como las conexiones de cable suelen traer IP's dinámicas, al hacer este cambio directo el módem no es capaz de renovar las direcciones y Xbox Live no las conseguirá obtener automáticamente. Para solucionar el problema lo único que tenemos que hacer es desenchufar el módem de la corriente durante unos segundos, volverlo a enchufar y cuando se termine de reiniciar intentar volver a conectar. Lo más seguro es que después de hacer esto funcione sin problemas. También hay que tener en cuenta que cuando volvamos a enchufar al PC puede pasarnos lo mismo, así que de nuevo habrá que apagar y encender para volver a la normalidad. Otro problema que se nos puede presentar es si nos dan un módem con conexión USB. En este caso la única solución posible será la de enchufarlo al PC, y desde la tarjeta de red de éste llevar el cable hasta la consola.

Entonces habrá que crear una conexión compartida, que podemos gestionar en el panel de control de Windows. A lo mejor creando la red no es suficiente y para hacerlo funcionar hay que desactivar el Firewall, así que tened esto en cuenta. Si tenéis el módem con salida de cable de red y queréis poner el ordenador y la consola para poder usarlos a la vez, tendréis que hacer lo mismo que lo dicho para los poseedores de conexión USB, ya que no dispondremos de un router en ninguno de los casas de las conexiones por cable, al contrario que con telefónica y su router Zyxel. La única solución sería comprar un router a parte y usarlo para sacar la red desde éste, pero ya tendríamos que gastarnos algo de dinero.

Ya están disponibles los primeros paquetes de Halo 2





Por fin todos los poseedores de Halo 2 y de una suscripción a Xbox Live podemos disfrutar de los 2 primeros paquetes de mapas del juego. Uno de ellos como ya comentamos el mes pasado ha salido de forma gratuita, mientras que el otro sólo podrán hacerse con él las personas que se decidan a pagar el módico precio de 4,99 euros. De todas formas los usuarios más asiduos del servicio online de la consola seguro que no se piensan ni un momento el comprarlo y ya lo habrán adquirido en los primeros días de su lanzamiento. Para aquellos que no quieran pagar por el paquete de mapas, también tendrán su oportunidad si tienen un poco de paciencia, ya que a finales de Junio se cambiará su posición de descarga Premium por una gratuita. Se ha puesto el paquete un tiempo de pago más que nada para cubrir los gastos de la creación de los mapas por parte Bungie, así que los que se quejan de tener que poner dinero para las descargas, ya no tienen razón para ello, sólo con esperar un poco podrán disfrutarlo sin gastos. Vamos a pasar a describir brevemente como es cada uno de los mapas publicados por el momento:

- Contención: una tierra glaciar en la que preparar grandes luchas en la que ponen a nuestra disposición todos los vehículos del juego.

- Brujería: los que hayáis probado la primera parte del juego en multijugador, puede que os traiga recuerdos este mapa. Si no caéis en cual puede ser cuando lo juguéis, os diremos que se trata de una versión mejorada del escenario "Wizard" en Halo.

Santuario: el primero de los mapas del paquete de pago nos ofrece un escenario con dos ruinas exactamente iguales a ambos lados del terreno, lo cual le convierte en un lugar perfecto para combates de capturar la bandera.

Campo: por último tenemos un escenario ambientado en las calles de la Vieja Mombasa.

Los que visteis aquel famoso video de la feria E3 del pasado año, le encontraréis un parecido razonable con aquella ciudad que recorría el Jefe Maestro bajo la atenta mirada de tantas personas.















Exact software





Borland®

Premios

1 Fin de semana para 2 personas en el Hotel Montecastillo de Jerez. Trofeo y Vaio Pocket de Sony;

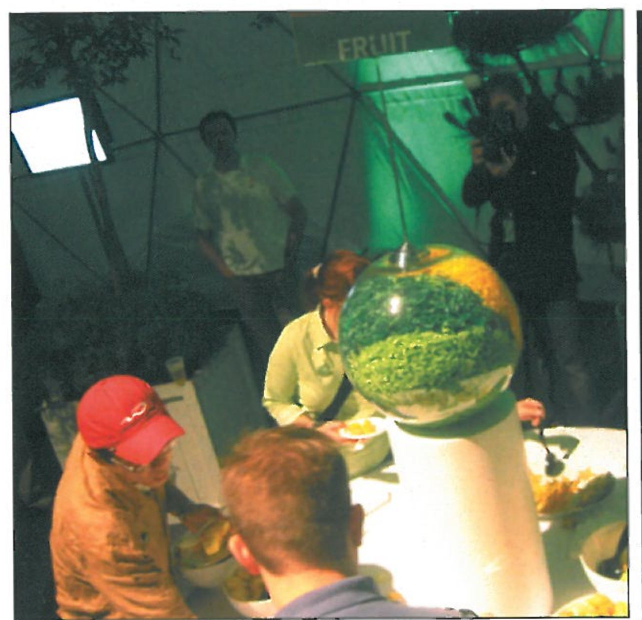
2 Pantalla TFT de Samsung de 19" (SM-913N) y Trofeo;

3 Trofeo y regalo de Epson.

Sorteo de fantásticos regalos. Almuerzo y entrega de premios.

¡VIVA LOS ÁNGELES!

Adoro este trabajo. Es un trabajo que me permite irme en mitad del mes de mayo durante una semana al otro lado del charco para estar entre cacharros jugando a juegos que la mayor parte de vosotros, lectores, ni siquiera veréis hasta dentro de un año o incluso más. ¿Verdad que me envidiáis? Pero el trabajo tiene su lado malo en los viajes: la aclimatación, el ajuste horario, la comida basura, el tener que perder una mañana comprando en tiendas porque no hay nada programado, perder el día entero a la vuelta del viaje por el cambio horario y el sueño acumulado, las fiestas hasta altas horas que te obligan a trabajar por la mañana,... Mi impresión era que este año iba a haber más guerra en las calles, más carteles, más ataques... nada de eso. Sólo Sony se gasta algo de pasta poniendo carteles por el downtown de la ciudad y envolviendo, junto con Atari, el Convention Center... lo demás lo









veremos de puertas para adentro... pero después, más adelante. Hasta entonces lo que tenemos que hacer es acudir a la conferencia de Xbox y disfrutar del ambiente... un poco cargado al principio, multitudinario, excesivo, caótico, pero que luego fue relajándose y amoldándose a lo que tenía que ser una celebración... el lanzamiento de una nueva consola. Para ello se instalaron tres carpas frente al Shrine Auditórium, donde acudimos a la conferencia de prensa, y en ellas se ofrecieron distintos tipos de comida, bebida, postres... desde comida mexicana, china o tradicionales perritos calientes americanos, a guarrerías del tipo pretzels, helados con toppings de todo tipo, comilonas (siempre verdes) y tazones de leche con cereales... muy americano todo.

Dos cosas para rematar la fiesta y mandarnos a casa tranquilitos: las actuaciones de The Killers (a los que, tengo que reconocerlo, ni yo, ni la chica que controla la prensa en España, ni otros muchos, nos dio tiempo a llegar... demasiado ocupados discutiendo si PS3 o 360) y de The Chemical Brothers a los que vimos empezar y fue el momento justo de ir al hotel a dormir... demasiadas horas despierto, demasiados kilómetros en los tobillos. La otra cosa: un frontal exclusivo para la nueva consola 360, que será extraíble, intercambiable y todo eso que hace que la consola mole mucho más que antes... ¡Viva esta ciudad llamada Dogtown!

CONFERENCIA MICROSOFT E3 2005



Una conferencia de E3 de Microsoft ha tenido siempre algo de especial. Era la primera de todas. Digo era, porque este años Sony se ha adelantado y ha puesto su conferencia durante la mañana, al igual que Square Enix. El motivo no es demasiado concreto, pero el resultado ha sido el de una conferencia de Xbox en el que destacaban principalmente los periodistas con pase de prensa de Sony y caras de haber visto algo bueno por la mañana. Además de eso, de la marabunta que se forma para retirar los pases de prensa y de los autobuses llegando constantemente desde downtown, la diferencia es clara: nadie nos da nada para beber y hace un relativo calor.

Nos juntamos algunos miembros de la prensa española: Superjuegos, Xboxmaniac, HobbyConsolas y la Agencia Efe y empezamos a bromear acerca del diseño de la PS3 o su mando... todo vale.

Shrine Auditórium (Los Angeles, CA) – 18:40

Las puertas a la conferencia de prensa de Xbox acaban de abrirse y han llegado los primeros autobuses cargados de periodistas de todos los rincones del planeta para saber algo más sobre lo que se va convertir en una de las noticias del año en el E3 2005, el lanzamiento de Xbox 360 (que se lee 'exbox tres sesenta', para que luego no digáis las cosas mal).

Se trata de la segunda consola de Microsoft, la quinta conferencia de E3 y todo sigue siendo igual de caótico en la organización, el registro de los asistentes, la señalización y la organización del evento. Además esta vez nos colocan en el 'gallinero' del Auditórium desde el que difícilmente podemos ver a los protagonistas, de no ser por las grandes pantallas proyectoras y que, además, es tremendamente oscuro como para tomar notas y demasiado minúsculo como para disfrutar plácidamente de la charla.

Comienza la conferencia – 19:45

Con bastante retraso sobre el horario previsto, pero dentro de lo habitual, comienza la conferencia. Dejamos atrás las charlas con los otros periodistas que vienen de la conferencia de Sony donde dicen haberse maravillado con la PlayStation 3. Dicen que es una auténtica pasada y que la gente de Microsoft se lo tiene que trabajar para sorprender con algo inesperado, algo definitivamente arrollador. Algunos de los que han aprovechado la mañana para documentarse acerca del nuevo lanzamiento de Sony no hacen sino recitar las características técnicas de la PS3 hasta entre sueños.





El lanzamiento de Xbox 360 es todavía más inminente de lo que en algún momento pudimos llegar a pensar... la fecha es en estas navidades. En algo menos de seis meses tendremos la posibilidad de ver la nueva consola entre nosotros y según las palabras de J Allard, ya hay más de 160 juegos en desarrollo y la lista de lanzamientos para navidades es importante si incluimos a compañías ajenas a Microsoft.

¿Revolución 360?

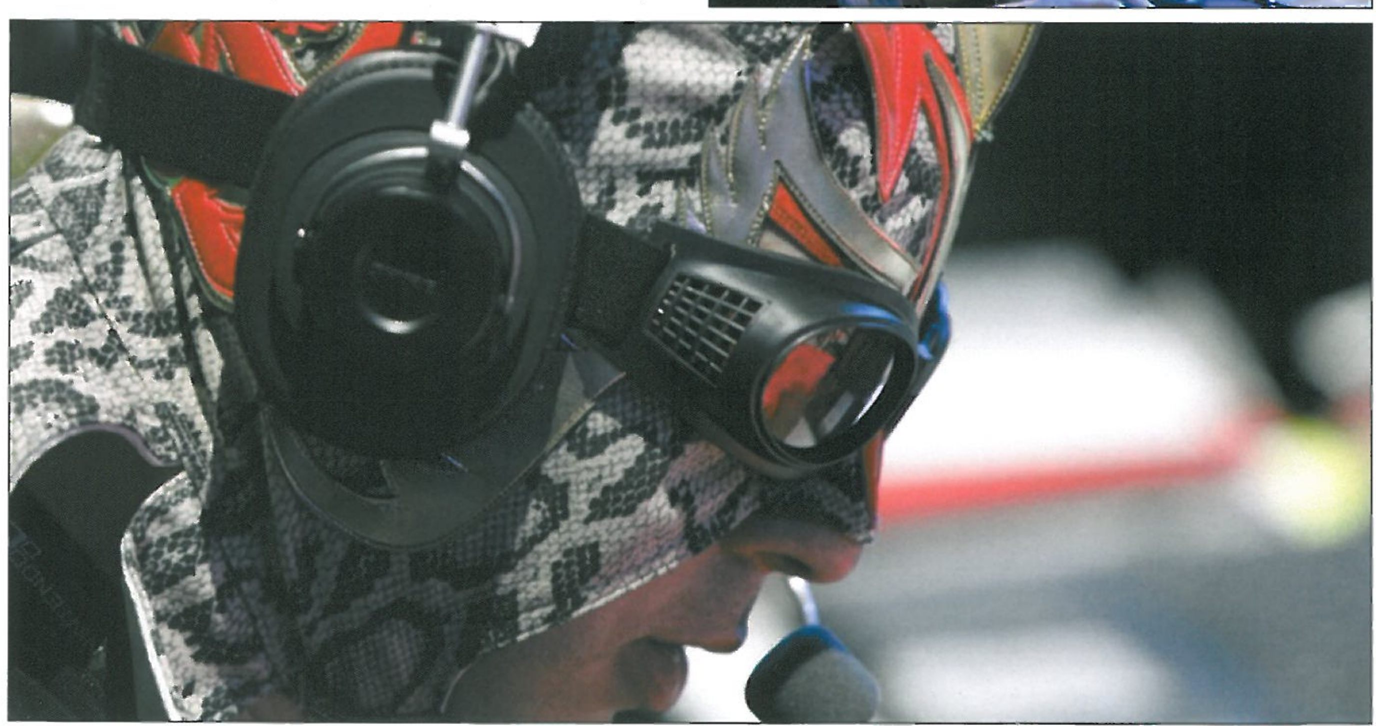
Deberíamos preguntarnos si hay una verdadera revolución en el concepto de juego. A nuestro entender y en un primer instante no lo vemos. O estamos muy metidos en esta ola de globalización del videojuego o nos parece que lo del juego online se veía venir y que lo de adaptar la consola a las necesidades de todos los usuarios tampoco es nada espectacular, pero miremos algunas de las otras características de Xbox 360 para ver si son realmente innovadoras.

Mando inalámbrico.- Era evidente que la desaparición de los cables sería una realidad para esta consola. De hecho es mucha la gente que ya disfruta de esta característica en su Xbox.

Interface Xbox.- La forma de navegar entre las diferentes opciones deja de ser un "terreno underground" y se expande al resto del público. Es un entorno mucho más amigable, mucho más suavizado tanto en el diseño como en las opciones disponibles y mucho más adaptado a un público que no tiene por qué ser experto en videojuegos. Xbox Live, juegos, media, sistema... son las pestañas por las que iremos configurándonos, todo estará perfectamente definido con pequeños iconos y no habrá lugar para perdernos en complejos menús.

Conectividad total.- La conexión de la consola con diversos dispositivos y nuestro PC a través del software de Windows Media Center será algo que vendrá de serie. No tendremos que comprar un hardware nuevo, pero sí hacernos con un sistema operativo Media Center Edition.









A veces ser "bienvenidos al futuro de los videojuegos" por Robbie Bach, uno de los jefazos dentro del desarrollo de la plataforma Xbox 360, no es suficiente para creer que ese futuro es realmente prometedor. La gente necesita más datos para creer en esa "transformación en el modo de comunicarse, interactuar y jugar entre la gente".

No nos sorprendieron las cifras que manejaba la gente de Microsoft sobre el resultado de su primera consola y esos pequeños cambios en el jugador de videojuegos. Han pasado de tener 0 jugadores (la inexistencia de una plataforma ayudaba a mantener esta redonda cifra) a cerca de 20 millones de jugadores en todo el mundo. A finales del próximo mes de junio se prevé llegar a la más que considerable cifra de 2 millones de suscriptores a la plataforma de juego online Xbox Live.

Pero no sólo la plataforma se ha extendido (deberían analizar qué pasa en España para que la progresión de la consola no sea tan espectacular), sino que uno de sus juegos ha batido todos los records de ventas de la historia haciendo más de 125 millones de dólares en un solo día de ventas, se trata, como no, de Halo 2.

Integración en el hogar

La estrategia detrás de la que se mueve todo el lanzamiento de Xbox 360 es la penetración en el hogar de cualquier manera. Pero, sobre todo, antes de que lo haga Sony. Para ello no sólo se han desarrollado una serie de características que hace que la consola sea muy fuerte técnicamente, sino que se ha hecho para que sea accesible a casi cualquiera y en cualquier punto del planeta.

En lo de accesible para cualquiera tiene mucho que ver la serie de funciones integradas tales como el poder grabar televisión, ver películas, escuchar música, ver fotos, charlar con amigos a través de videoconferencia,... muchísimas opciones. A esto hay que añadir la tremenda conectividad con la que Xbox 360 contará y que hará que casi cualquier dispositivo que tengamos podamos "enchufarlo" o "verlo" desde la consola... las típicas bromas de Microsoft incluyeron PSP o iPod entre dichos dispositivos.

En cuanto a la pretensión de llegar a todo el planeta la estrategia empieza con Xbox Live y su idea de que en 2006 sean más de 4 millones los jugadores interconectados online en todo el mundo (opciones como la comunicación por videochat ayudarán mucho a esta expansión). Pero ya no sólo se trata de interconexión, sino de propagación por el mundo y para ello se ha dado el primer y muy importante paso: crear una consola cuyo diseño agrade en occidente tanto como en oriente. Para ello se contrataron dos equipos de diseño para el aspecto exterior de la consola: uno en Osaka y otro en San Francisco que han trabajado codo con codo para conseguir crear la consola que ya hemos visto y que, a juzgar por las primeras impresiones de mucha gente parece que es el aspecto en el que Xbox 360 va mejor encaminado que PS3.

La meta son mil millones de jugadores en la era del entretenimiento y Xbox 360 quiere jugar un papel importante en esta cifra.



ENCONTRARÁS MUCHO MÁS EN:



¡¡PON TU MÓVIL A LA ÚLTIMA!!

CONFIMOVIL



Para recibir correctamente los productos multimedia, tu móvil tiene que estar configurado. Si no es así, envía al **5511** "CONFIGURAR.136" seguido de ".GPRS" o ".GSM" y tu operadora (Ejemplo: CONFIGURAR.136.GPRS.AMENA)

VIDEOS

¡¡VÍDEOS DE PRIMERA PARA TU MÓVIL!!

Envía al **5511** "V.136." seguido del vídeo (Ejemplo: V.136.700034)






700559 Unos marcianos curiosos.	700558 Super López en acción.	700575 Pedo explosivo.	700493 Pesadilla con unos mosquitos.
700551 El juego de Geri.	700506 Hasta 10 vueltas de campana.	700573 Increíble carrera de camiones.	700489 Lucha entre vaca y humano.
700550 Pajaritos burlones.	700233 Borracho haciendo un control.	700289 Coche volador.	700185 Ratón gordinflón en apuros.

También puedes enviar al **5511** el mensaje "V.136." seguido de la categoria que quieras y cada vez recibirás un vídeo nuevo (Ejemplo: V.136.DIBUJOS).

¡TIENES MÁS DE 1000 VÍDEOS DIFERENTES!

CATEGORÍAS: TELEVISIÓN · DEPORTES · DIBUJOS · TOROS · ACCIDENTES · ANIMALES · CASEROS · XXX

KARAOKE

¡AHORA LA ESTRELLA ERES TÚ!



¡Igual que el karaoke que ves en la tele pero ahora en tu móvil! No necesitas nada, sólo descargate el vídeo musical que quieras y sigue la letra de la canción, ¡LA VOZ LA PONES TÚ!

Envía al **5511** "V.136." y la canción que quieras (Ejemplo: V.136.Kmylife)

700459	Tu calorro	700471	Chiquilla	700463	It's my life	700456	Color de esperanza
700475	Como Camarón	700476	Amiga mia	700458	Thank You	700464	Sólo se vive una vez
700467	La Lola	700485	Mi medicina	700601	Mamma mia	700477	Experiencia religiosa
700476	La flaca	700481	Poquito a poco	700603	Fallin	700479	Baby one more time
700474	Chocolate	700460	No rompas más	700613	In my place	700462	Everything I do
700486	Enamorado	700457	Que la detengan	700619	Believe	700478	Summer Lovin

IMÁGENES EN COLOR

Envía al **5511** "L.136." y la imagen (Ej: L.136.202472). Envía una imagen a quien tú quieras añadiendo al final otro punto y su número de móvil (Ej: L.136.202472.667801750).

BORRA LOGOS



Para borrar cualquier imagen de la pantalla de tu móvil, incluido el logo de la operadora, sólo has de enviar BORRAR.136 al **5511**.



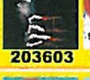








TOP: 202159 · 200863 · 200861 · 200667 · 203343 · 203127 · 202418 · 203345 · 201629







NUEVAS: 203607 · 203603 · 203596 · 203595 · 203604 · 203593 · 203591 · 203600 · 203599



CURIOSAS: 203338 · 203297 · 203291 · 202671 · 202658 · 202511 · 203346 · 203342 · 203340










ESPECIAL MANGA: 203663 · 203662 · 203661 · 203660 · 203659 · 203658 · 203657 · 203653 · 203652 · 203651 · 203650 · 203649 · 203647 · 201632 · 200108 · 200104 · 200099 · 203664 · 200072 · 200070 · 200067 · 203668 · 203667 · 203666 · 203665 · 203669 · 200089

ANIMADAS



JUEGOS JAVA PARA TU MÓVIL

Envía al **5511** "J.136." seguido de la clave del juego que quieras (Ejemplo: J.136.Invaders).




















1. **Prince of Persia Warrior Within** — Libera al poderoso guerrero que llevas dentro. ¡NUEVO! Clave: Warrior
2. **Liga oficial ACB 2004-2005** — La emoción de la liga de baloncesto ACB llega a tu móvil. Clave: ACB
3. **Multrix** — Combina las piezas de colores que van cayendo. ¡NUEVO! Clave: Multrix
4. **Royal Solitaire** — ¿Cansado del típico solitario? ¡Prueba este! Clave: Soli
5. **Pinball classic** — La máquina de bolas de los bares ahora en tu móvil. ¡NUEVO! Clave: Pinball
6. **Shrek 2** — Vive las aventuras del más famoso ogro. Clave: Shrek2
7. **Zampacocos** — Disfruta en tu móvil de todo un clásico. Clave: Cocos
8. **Outer Invaders** — El mata marcianos clásico llega a tu móvil. Clave: Invaders
9. **Colin McRae Rally** — Pilota tu coche en los más duros rallys. Clave: Colin
10. **Troya** — Eres Aquiles en una batalla épica. Clave: Troya

MÓVILES Y JUEGOS COMPATIBLES:

Nokia 3100, 3200, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210 y 7250: Todos Motorola V300, V500, V525 y V600: 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10 Motorola C370, C450, C550: 2, 4, 7, 8, 10 Sagem MYV65: 1, 3, 5, 9 Sharp GX15, GX20 y GX30: 1, 3, 5, 6, 9 Siemens C60, M55, MC60, S55 y SL55: 1, 3, 4, 7, 8, 10 Sony Ericsson T610: 1, 2, 3, 7, 10 Sony Ericsson T630 y Z600: 1, 3, 7, 10

POLIFONICAS Y TONOS REALES COVER

¡PON EN TU MÓVIL TU CANCIÓN FAVORITA CON SONIDO Y VOZ!

Envía al **5511** el mensaje "L.136." seguido del tono (Ejemplo: L.136.302472).

BUSCA TONOS — Si no está el tono que buscas, envía al **5511** "BUSCATONO.136.artista" (Ejemplo: BUSCATONO.136.Estopa)

Lo + oído

POLI	REAL	
321748	340923	El Universo sobre mi
321687	340851	Stand my ground
321669	340846	Nunca volverá
321754	340946	This is the last time
321621	340675	Missing
321679	340856	Volverte a ver
321797	341040	No me canso
321555	340606	Vertigo
321817	341056	Jamás me fui
321732	340887	Barcos de Papel

Lo + descargado

POLI	REAL	
321886	341086	No toques las palmas...
321744	340886	A toda mecha
321803	341043	Hasta cuando
320045	340276	El Padrino
320356	340126	Piratas del Caribe
320016	340132	Los Simpsons
321795	341025	Eres un enfermo
321555	340606	Vertigo
321802	341042	Gasolina
321763	340920	Perdóname

Lo + nuevo

POLI	REAL	
321888	341105	La tortura
321871	341072	La cal
321873	341073	What you are made of
321872	341074	La camisa negra
321874	341075	Miedo
321876	341077	Shiver
321877	341078	Es mejor caminar
321879	341079	Llévame
321880	341080	A mi na ma
321587	341087	Enamorada de ti

Cine y TV

POLI	REAL	
321731	340875	CSI Las Vegas
321269	340343	Aquí no hay quien viva
320389	340280	Los Serrano
320012	340304	Mission Impossible
320036	340267	Braveheart
320198	340309	Pulp fiction
320024	340387	Gladiator
320086	340287	James Bond
321381	340397	Blade
320017	340323	Titanic

Himnos de fútbol

POLI	REAL	
320150	340130	Barcelona
320149	340286	Real Madrid
320151	340283	At. de Madrid
320347	340284	Valencia
320209	340285	Deportivo
320462	340437	Alavés
320463	340441	Real Sociedad
320834	340443	Villarreal
320207	340444	Athletic Bilbao
321554	340605	Sevilla

Lo + real

FRASES FAMOSAS

341093	Qué pasa neeeeeeng
341091	Pluma Gay
340960	Po ro po poooo - Cateto
340962	Ligando - Dinio
340963	Quieto parao - Dr Maligno
340976	Casi se ahoga - Paco Porras
340978	Velas negras - Pitonisa Lola
340979	La Mochilaaahhh - Pocholo
340998	Ir para na es tonteria
340989	Eggg que - Bono
341012	Chicas majijijisimas - Papuchi

EFECTOS VARIADOS

340043	Puerta vieja	340045	Taladro
340029	Cadena WC	340039	Karateca
340036	Fórmula 1	340040	Laser
340488	Explosión	340032	Cuco
340037	Helicoptero	340042	Policia

SONIDOS ANIMALES

340562	Risa Delfín	340564	Pingüino
340008	Chimpance	340006	Canario
340566	Foca	340019	Pavo
340015	León	340017	Loro
340021	Vaca	340016	Lobo
340004	Burro	340011	Gato

Artista del mes

POLI	REAL	
321832	341065	Aire
321830	341066	Hijo de la luna
321831	341067	Maquillaje
321829	341068	Me colé en una fiesta
321828	341070	Hoy no me puedo levantar
321827	341069	Me Cuesta Tanto Olvidarte

Especial Melendi

POLI	REAL	
321891	341094	Caminando por la vida
321893	341095	Como se bailan los tangos
321889	341096	Billy el pistolero
321892	341098	Como dijo el rey
321894	341099	Con solo una sonrisa
321895	341100	Con tanto Heroe
321896	341101	Con tu amor es suficiente

Pop & Rock nacional

POLI	REAL	
321798	341039	Siempre me quedará
321800	341041	Tenemos que hablar
321811	341050	Yo lo que quiero
321812	341051	Pobre diabla
321605	340658	Es Mi Soledad
321669	340846	Nunca volverá
321786	341023	Brujería
321678	340854	Tatuaje
321650	340750	Con mis manos
321750	340923	Al olvido
321752	340941	Que soy yo para ti
321757	340936	Me voy pal party
321733	340895	Provocándome
321527	340553	Esos días
321587	340631	Me derrumbo
321817	341056	Jamás me fui
320946	340914	Vivir lo nuestro

Pop & Rock nacional

POLI	REAL	
321796	341038	Salida
321813	341052	Yo estoy aqui
321814	341053	El bufón
321815	341054	Ecos
321680	340848	Sabrás
321654	340760	Será será
321739	340890	Dicen
321735	340893	Perdón
321651	340751	Dile
320960	340079	Insoportable
321480	340468	No voy a parar
321618	340679	Quiero ser tu sueño
321523	340549	Lágrimas
321482	340472	Al carajo
321387	340421	Pastillas de freno
321459	340439	Que va a ser
321443	340406	Dirás que estoy loco

Internacional

POLI	REAL	
321799	341037	Get Down On It
321806	341045	Far Above The Clouds
321585	340632	Welcome to my truth
321647	340700	If Theres Any Justice
321644	340704	I'll Stand By You
321620	340680	Lose My Breath
321762	340949	Club Kung Fu
321595	340641	Let me show you the way
321540	340609	Everybodys changing
321590	340636	Just lose it
321753	340930	Get it right
321519	340545	Open road
321427	340379	My happy ending
320700	340527	My Immortal
321575	340525	Lost for words
321042	340517	Hey mama
321493	340516	American Idiot

Latinos

POLI	REAL	
320942	340277	Suavemente
320943	340088	Obsesión
320945	340869	La negra tiene tumbao
321140	340105	Golosa
321155	340124	Se Me Va La Vida
321383	340091	Maria Caipirinha
321393	340108	Tinto de verano
321640	340461	El Baile de la Ola
321803	341043	Hasta cuando
321553	340604	Sambadream
321399	----------	Corazón de verano
321090	----------	Macarena
321419	----------	La bilirrubina
320425	----------	Te Necesito
320503	----------	Devuelveme el amor
321460	340440	Mi tierra
320693	340863	Chan Chan

POLIFÓNICAS: Móviles con MMS y que permitan descargas WAP. SONIDOS REALES: Nokia: 3200, 3300, 3600, 3620, 3650, 6230, 6600, 6810, 6820, 7200, 7600, 7610, 7650, 7700 y N-Gage Motorola: V300, V525, V600, T720, T720i Sharp: GX20 Panasonic: X70 Siemens: SX1, S55 Sony Ericsson: P800, T610, Z600, T200, T300, T68i Sagem: myX-5m, myV-65 Alcatel: 535, 735 IMÁGENES EN COLOR: Móviles que tengan tecnología MMS y que permitan descargas via WAP. VIDEOS: Nokia: 3650, 3650i, 3660, 6230, 6600, 6670, 7260, 7600, 7610, 7650, 7700 y 7710 Motorola: A768 y MPX100 Siemens: SX1 Sony Ericsson: P800 y P900 Samsung: SGH-D700, SGH-D710 y SGH-E800 Sagem MYX-7 Alcatel: OT556 y OT756

Costes (IVA no incl): 806: 1'3 €/min - SMS: 0'9 € Movistar , 1 € Amena y Vodafone. Apdo. correos 156 CASTELLÓN. info@telelogo.net SGAERMV&M/516/12/9018 (Los tonos reales son versiones del original)

Los juegos hechos en casa

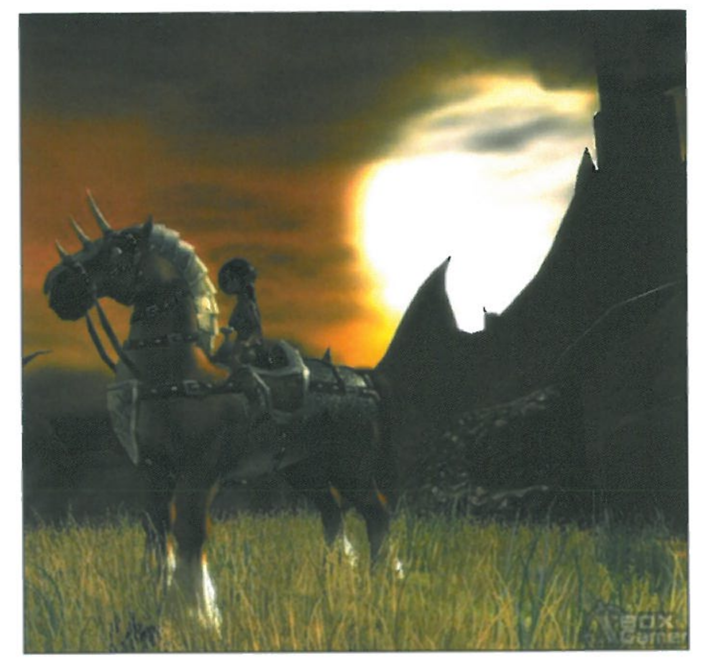
Siempre está bien mostrar algunas de las maravillas que se están empezando a crear con las nuevas máquinas. Sony lo hizo por la mañana y dejó asombrado al personal. Microsoft lo hacía por la tarde y realmente, para ser sinceros, nos dejó un poco fríos con los juegos mostrados, más que por el contenido en sí de las presentaciones (que también) por el hecho de que ya conocíamos casi todos los desarrollos de Microsoft que fueron mostrados...

Dead or Alive 4.- Team Ninja siempre cumple. En esta ocasión otra de las exclusivas de 360 es un nuevo juego de la saga de lucha en el que si podemos destacar algo es un paso adelante en la creación de mejores texturas y espacios todavía mayores y con más elementos no sólo estáticos, sino en movimiento (coches, animales,...). El hecho de que haya público en algunos de los escenarios y que éstos estén en 3D nos da una idea de la potencia a la que se puede aspirar, aunque de momento no veamos un excesivo cambio con respecto a la anterior generación.

Project Gotham Racing 3.- Poco más de treinta segundos sirvieron para mostrar un circuito en el que abundaban texturas planas sobre los edificios (esos sí estaban en 3D) y unos coches que nos asombraron por su capacidad de reflejar todo lo que se cruzaba en su camino. Un premio de 1 millón de dólares para el mejor jugador del mundo será uno de los mejores motivos para practicar con el juego.

Sí, son coches increíbles. Sí, son muy bonitos. Sí, probablemente sea una jugabilidad que mezcla el arcade con su aspecto casi fotorealista. Pero, ¿dónde está el salto cualitativo real? No hay una tremenda diferencia entre PGR2 y este nuevo Project Gotham. En Microsoft España nos piden paciencia para el resultado.

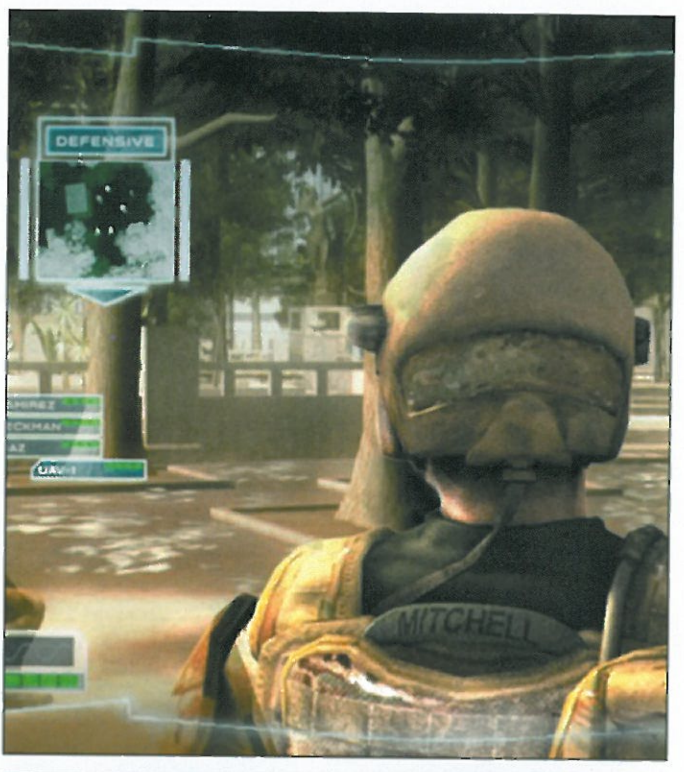
Lost Odyssey.- Hironobu Sakaguchi, presidente de Mist Walter y creador de los mejores Final Fantasy ya trabaja en Xbox 360. Lo que pudimos ver recordaba mucho al trabajo para Final Fantasy VII... claro está, a años luz en cuanto a las características técnicas. El mercado de Japón es realmente importante para la estrategia de Microsoft. Y no había mejor forma de entrar en casa del enemigo que trabajando con uno de los hombre fuertes de la industria japonesa del videojuego.



Kameo: Elements of Power.- Ya hemos visto este juego anteriormente... otros años, en las oficinas de Rare, en diversos E3... y el juego ha cambiado totalmente. La evolución del juego ha sido tremenda. El concepto de mundo fantástico, rollo Pokemon y demás sigue intacto, pero los escenarios, los entornos y la gran cantidad de personajes en pantalla al mismo tiempo ha evolucionado enormemente.

No es una gran sorpresa, pero sirve para ver las diferencias entre Xbox y Xbox 360.







Las grandes exclusivas externas y EA

Tenemos que dividir estos aspectos porque Electronic Arts todavía no crea juegos exclusivos para Xbox, pero sí que hay otras compañías como Square, Activision o UbiSoft que apuestan todo por Xbox con alguno de sus títulos.

Square.- Yoichi Wada entró en la conferencia de Microsoft para anunciar el compromiso de crear no sólo un juego para Xbox, sino al menos dos en los que ya se trabaja. El primero de ellos es Final Fantasy XI online, uno de los primeros juegos que aprovechará las mejoras de Xbox Live y que será compatible con la gente que juegue al título en PC. Un FFXI que no vimos realmente distinto de la versión de PC, si bien le queda un tiempo para mejorar.

La segunda propuesta fue la de un nuevo título muy al estilo Square, pero del que no se dijo ningún tipo de nombre para el título. Simplemente un trabajo en el que Square está invirtiendo su tiempo y ofreciendo exclusividad a Xbox 360.

Activision.- El que fue mejor juego del año, Call of Duty, tuvo una gran acogida entre el público de Xbox y su segunda parte será una exclusiva de 360... una de las primeras y una de las más valiosas. A juzgar por el vídeo que tuvimos oportunidad de ver no podemos decir que haya una enorme evolución. Parece un buen juego, pero podríamos decir que sale para la Xbox si no fuese porque nos dicen que es de 360.

Ubisoft.- Ya vimos algunas imágenes antes de llegar al E3, Ghost Recon 3 era otro de los grandes esperados en la feria y el resultado no es tan alentador. Muy bonito, pero juegos de la generación pasada para PC eran mejores (Doom 3, por no ir muy lejos) y no llega a mover la cantidad de personajes que Sony ha sugerido que sí hará su nuevo Kill Zone y que es increíble de principio a fin. Seguimos controlando a 1 de los soldados de un comando de 4 y aunque algunas variaciones en cámaras y demás pueden resultarnos novedosas, por lo general da la sensación de que ya hemos jugado alguna vez a estos juegos.

EA.- Es un socio importantísimo para Xbox desde el año pasado y por eso tiene su "espacio promocional" propio en la conferencia de Xbox cada año.

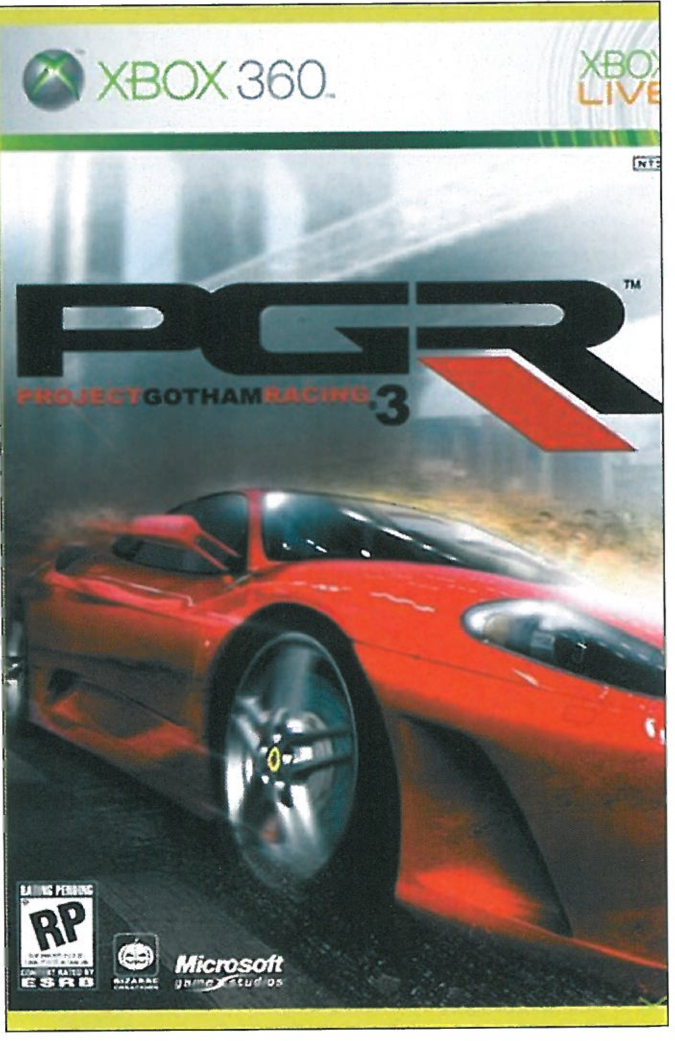
Esta vez ha sido para comentar que hay 25 juegos en desarrollo para la 360 y que 6 de ellos estarán listos para el lanzamiento: NFS Most Wanted, El Padrino, FIFA 2006, NBA Live 2006, Tigre Woods PGa Tour 2006 y Madden 2006.

Otros.- Quake 4, Test Drive Unlimited, The Darkness, Frame City Killer, Top Spin 2 o Dead Rising.











Aún queda Xbox

Los otros grandes mensajes de la conferencia, lejos de Xbox 360, fueron el lanzamiento de un nuevo servicio Xbox Live que divide a los usuarios en dos categorías Gold o Silver en función de lo que paguen en su suscripción y el consiguiente acceso a mejores recursos.

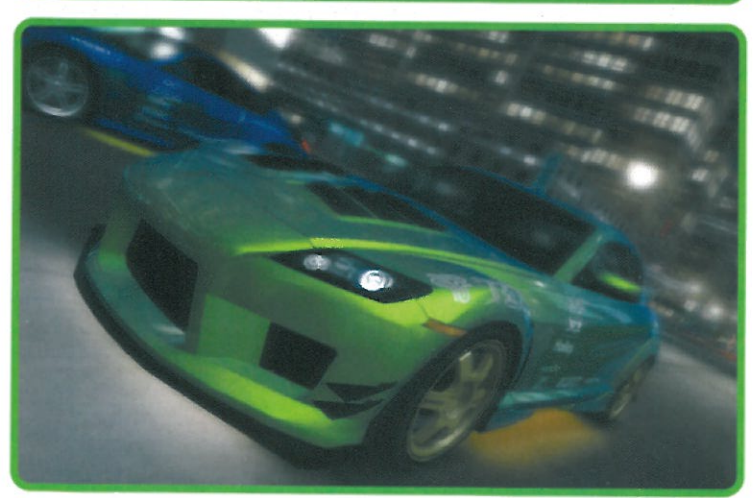
El otro gran tema fue comunicar que Xbox seguiría viva y para ello se anunciaron muchos de los juegos que aún están por llegar y que van a ser totalmente compatibles (como el resto de juegos de Xbox) con la nueva consola... algo que a muchos podía llegar a preocupar después de las grandes inversiones en software realizadas en los últimos 3 años.

Algunos de los mejores juegos que se anunció que saldrían próximamente para Xbox son:

Half Life 2
Moto GP 3
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
Pesadilla antes del navidad
Batman Begins
Hitman: Blood Money
L.A. Rush
BurnOut Revenge
Blazing Angels
Heroes of the Pacific
Kingdom under Fire: Heroes
Total Overdose
Battlefield 2
Gauntlet
Timeshift
Conflict: Global Terror
Star Wars: Battlefront 2









SUMARIO AVANCE

Sí, vale, es cierto, el futuro cercano de nuestras vidas se llama Xbox 360 y ya son muchos los títulos anunciados, pero todavía tenemos futuro inmediato que se sigue llamando Xbox (además se nos promete que seguirán apareciendo juegos para nuestra consola original hasta por lo menos, finales del año que viene). Pero sí que es verdad que las novedades de la presentación de la nueva consola y el Pre-E3 han dejado menos espacio a la sección de avances. Aun así, no tenemos malas betas para iros destripando.

La primera de todas ellas es Medal of Honor: European Assault y la hemos destacado por la calidad y buen sabor de boca que siempre nos ha dejado la saga (si nos olvidamos de Rising Sun). El título de EA llega para sumarse a los homenajes del 60 aniversario del fin de la Segunda Guerra Mundial.

El esperadísimo Conker de Rare, la llegada de la saga King of Fighters a las tres dimensiones, el renovado Juiced (que por fin parece que llega) y el divertido Animaniacs, completan esta sección de avances. ¡A ponerse los dientes largos!

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Se acerca un nuevo capítulo de la saga bélica de Electronic Arts, Medal of Honor, de nuevo en el frente europeo de la 2ª Guerra Mundial







Por Jetulio

La fama de la saga Medal of Honor precede a esta nueva entrega que vuelve a sus mejores tiempos, y es que desde la aparición del genial Allied Assault (que sólo llegó a los compatibles) los capítulos que habían llegado a las videoconsolas no nos dejaron muy buen sabor de boca. En Xbox la saga se estrenó con Medal of Honor: Frontline, sin demasiado éxito, y hace un par de años EA lanzó a bombo y platillo la peor de sus entregas, el muy criticado Medal of Honor: Rising Sun. Así, el inminente lanzamiento de European Assault es una buena oportunidad de lavar la imagen de la saga basada en la Segunda Guerra Mundial, que esta vez vuelve a tierras europeas. El juego llega el año que se celebra el 60 aniversario del fin de la guerra en el continente. Europa 1942, las fuerzas aliadas viven horas desesperadas a la vez que la maquinaria de guerra nazi domina sobre un devastado territorio europeo. A nosotros nos toca encarnar al teniente William Holt, elegido personalmente por William "Wild Bill" Donovan para ser el primer agente de campo de la nueva Oficina de Servicios Estratégicos (OSS). Con este argumento, el juego nos llevará a combatir en 4 frentes distintos: Sant Nazarie, Las Ardenas, Norte de África y Stalingrado. Todo ello conducido por un impresionante guión escrito por John Millius, el guionista de Apocalipse Now.

Cuando se cumple el 60 aniversario de la rendición nazi y el final de la Segunda Guerra Mundial, es un buen momento para revivir el infierno europeo

Algo de acción táctica

Nada más comenzar a jugar, nos veremos envueltos en uno de los tiroteos más intensos que recordamos en un videojuego. Estamos a bordo de un barco en el puerto de St. Nazaire y nuestra intención es romper las defensas alemanas para asaltar varios tanques de combustible de una planta energética en manos nazis. Desde la misma cubierta del barco recibiremos el fuego de las baterías nazis que disparan desde el puerto y tendremos que aprender a cubrirnos. El juego nos permite, utilizando el gatillo izquierdo, pegar nuestro culo a cualquier cosa que pueda cubrirnos (barriles, muros, barricadas, etc.), además de poder agacharnos o incluso tumbarnos en el suelo para dejar de ser un blanco fácil. En medio de la refriega todo resulta muy atractivo y realista y se notan las bondades del nuevo motor gráfico, que permite la aparición de hasta 70 soldados en pantalla sin problemas de ralentización. La ambientación y la atmósfera que nos rodea en todo momento



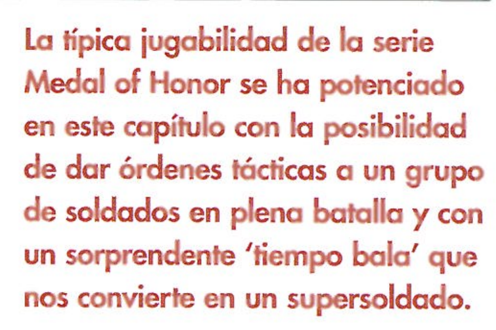






Inteligencia artificial

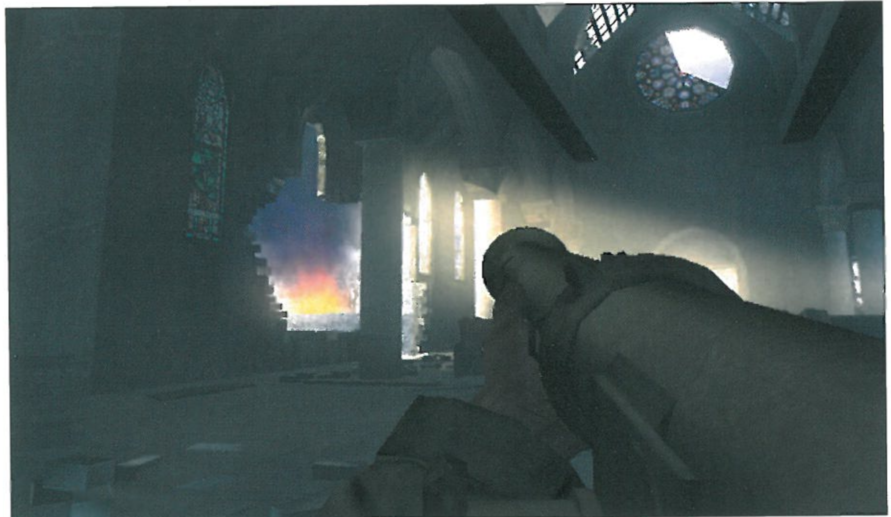
Uno de los aspectos más destacados del juego es la inteligencia artificial de los enemigos. Estos nos atacarán desde diferentes puntos, se cubrirán con todos los objetos que encuentran a su paso y seguirán tácticas de acercamiento para pillarnos desprevenidos. Además, cada uno de los enemigos tendrá un comportamiento diferente según su 'personalidad', por decirlo de algún modo. Habrá soldados muy defensivos, que no saldrán de sus posiciones privilegiadas de cobertura, otros serán soldados muy tácticos que intentarán sorprendernos cambiando su posición según avance la batalla e, incluso, nos veremos las caras con otros soldados kamikaze que saltarán sobre nosotros sin pensarlo dos veces. Esto le da mucha vida al transcurso de las misiones y hace que el juego sea mucho más adictivo. Para combatirlo, lo mejor es aprender a utilizar las cualidades del escuadrón de soldados que nos acompaña para que realicen objetivo por nosotros.



La típica jugabilidad de la serie Medal of Honor se ha potenciado en este capítulo con la posibilidad de dar órdenes tácticas a un grupo de soldados en plena batalla y con un sorprendente 'tiempo bala' que nos convierte en un supersoldado.

tiene un gran nivel y el juego se maneja de forma fluida y sencilla. Pero un elemento algo novedoso para la saga y que nos ha sorprendido es la posibilidad de dar pequeñas órdenes tácticas a un grupo de soldados que nos acompañan en cada misión. Con el stick analógico izquierdo podremos decidir la posición que deben adoptar estos soldados y así mandarlos a los objetivos antes que nosotros o hacer que éstos nos cubran mientras avanzamos. Este elemento de acción táctica no se acerca al de oros títulos como Ghost Recon, claro está, sino que es muy simple y básico, pero añade un toque más de jugabilidad a un shooter bélico convencional. De hecho, puede que perdamos a los miembros de nuestro pequeño escuadrón y podremos seguir jugando sin ellos y llegar a completar las misiones









sin demasiados problemas, aunque el apoyo de estos soldados a nuestro mando siempre es una ayuda. El juego nos llevará a través de cuatro grandes campañas que nos llevarán a tierras de Francia, Ruisa, Bélgica y África. Cada uno de estas grandes campañas se compone de tres niveles, con 12 misiones concretas por nivel, lo que nos indica la larga duración del juego, todo él salpicado del fantastico guión cinematográfico creado por John Millius. Cada una de las misiones tendrá un objetivo principal, necesario para completar la misión, y un par de objetivos secundarios que podremos cumplir si queremos. De cumplir todos estos objetivos dependerá el resultado final de nuestra misión, donde se nos otorgarán medallas al mérito y, según nuestra destreza y los objetivos cumplidos, recibiremos extras: nuevos mapas, mejor armamento, etc. Uno de los elementos que los miembros del equipo de desarrollo quería eliminar era la linealidad del juego. Medal of Honor siempre ha sido un shooter que nos ha conducido por un camino único eliminando enemigos y esto es precisamente lo que han querido evitar. En los mapas de las diferentes misiones de este European Assault, que son mucho más grandes que los de las ediciones anteriores, podremos elegir ente diferentes caminos posibles para cumplir el objetivo principal o los secundarios. Así, no nos sentiremos dentro de un juego lineal sin posibilidades de darnos ninguna libertad de movimientos. Esto se agradece y consigue que las misiones sean mucho más duraderas, si queremos, porque podremos perdernos buscando nuevos objetivos y enemigos escondidos en todos los rincones del mapa.

Pero sin duda, el aspecto más sorprendente es una especie de tiempo bala que los desarrolladores han incluído en el juego al más puro estilo Max Payne. Junto a nuestra barra de salud se incluye una nueva barra de energía que se va llenando a medida que conseguimos objetivos, rescatamos soldados heridos o eliminamos muchos enemigos. Una vez llena podemos activarla y pasar a un modo ralentizado donde seremos invulnerables, contaremos con munición ilimitada y podremos organizar una carnicería en las líneas enemigas fruto del subidón temporal de adrenalina. Este original y divertido elemento le da un toque arcade al juego que supone una perdida del realismo que, se supone, siempre ha buscado la serie, y es algo que sabemos que no gustará a todos los aficionados. A nosotros nos ha divertido pero sí que es verdad que resulta un poco fuera de lugar.

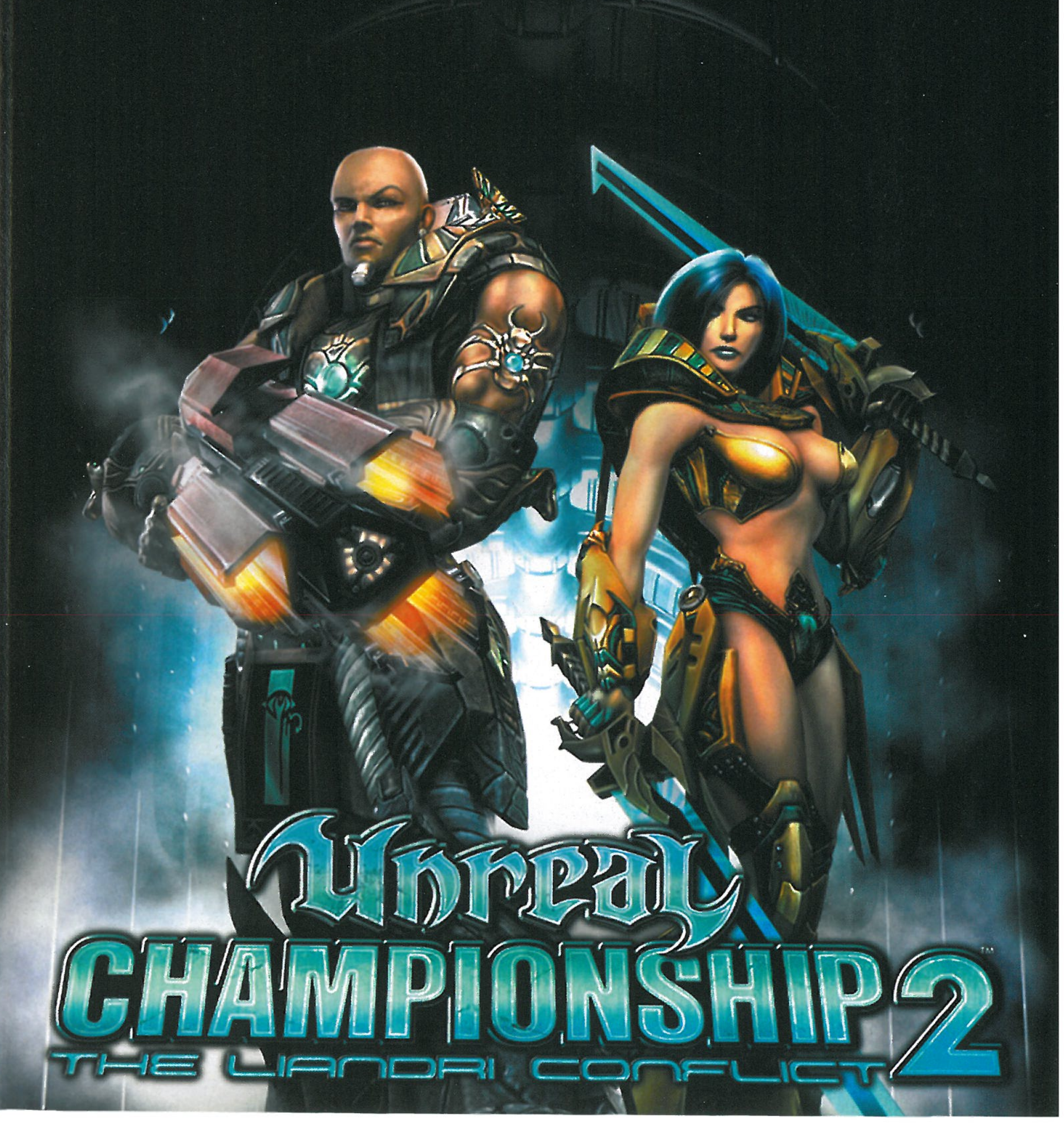
El juego nos ofrecerá un total de 35 armas diferentes, de las cuales sólo podremos portar dos a la vez, además de varias armas arrojadizas. El modo multijugador permitirá partidas de cuatro jugadores a pantalla partida y Xbox Live (con hasta 16 integrantes) a través de 16 mapas, de los cuales 9 son exclusivos de este modo.





VIRGIN PLAY Y XB MAGAZINE TE REGALAN 5 COPIAS DE UNREAL CHAMPIONSHIP 2

Manda un email a xbm@mkm-pi.com con el nombre del protagonista de la historia de Unreal Championship 2: The Liandri Conflict y te podrás llevar una de las cinco copias. Te avisaremos por email.



CONKER: LIVE & RELOADED

La ardilla más gamberra del mundo se acerca peligrosamente a Xbox con intención de dejar su inconfundible huella.





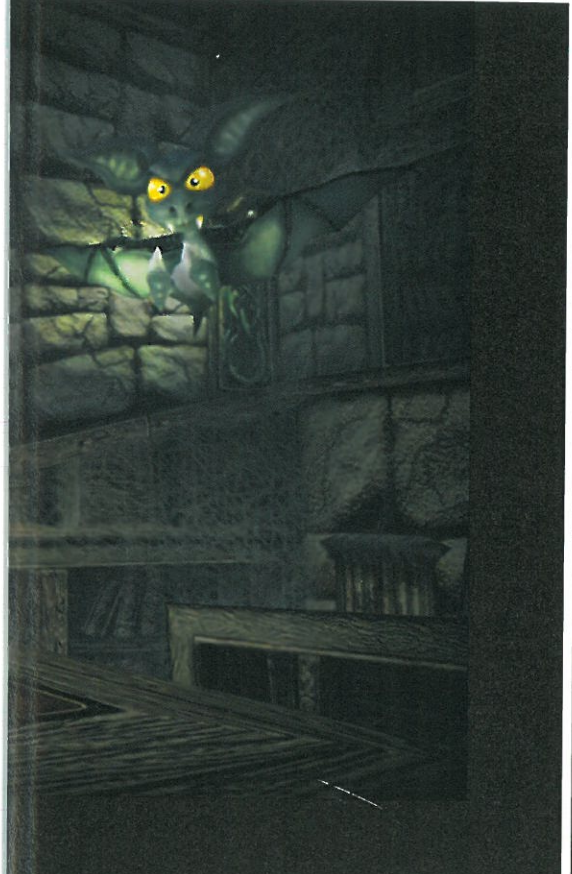
Por Xcast

Ya os hemos hablado en alguna ocasión de esta ardilla traviesa y su inminente desembarco en Xbox, pero a un mes de su lanzamiento por fin lo tenemos en nuestras manos para dar buena cuenta de todo lo que Rare ha conseguido introducir en este tan esperado título. Hay que decir que se trata de un remake del genial juego de Nintendo 64, Conker´s Bad Fur Day con un apartado técnico a la altura de la consola y con un modo multijugador de lo más trabajado.

Pero, ¿Quién es Conker? Es una ardilla egoísta y fiestera que una noche se agarra una buena borrachera y al día siguiente aparece en un sitio que no conoce, rodeado de gente que no recuerda. A partir de aquí comienza su odisea para volver a casa. El mundo no está en peligro, tampoco hay que salvar la vida de nadie, solo volver a casa sano y salvo ligando con cuantas bellas mujeres podamos y ganando el máximo dinero posible, un planteamiento verdaderamente poco altruista, pero así es nuestro protagonista. El modo para un jugador no ha variado demasiado desde sus gloriosos tiempos en la consola de Nintendo. La gran mayoría de situaciones y escenarios se mantienen, sigue poniendo el acento en la sátira y en el humor de brocha gorda e incluso aún hoy sería difícil clasificarlo dentro de un género en concreto. Podríamos decir que se trata de una aventura con tintes plataformeros, pero aún así estaríamos lejos de definir de una manera correcta la experiencia de juego que nos aporta. Hay momento en los que la acción predomina, otros en los que los saltos serán el denominador común, otros en los que debemos esforzarnos en buscar un objeto en concreto... Es tan variado que incluso jugando durante cinco horas las primeras 2 no son significativas de lo que vamos a encontrar en las 3 restantes.

A pesar de no haber cambiado tantas cosas sí que se han mejorado gran cantidad de detalles, sobre todo en el apartado técnico y la jugabilidad. Un nuevo look más adulto y a la altura de la consola de Microsoft que lo coloca entre los más cuidados gráficamente hablando, la mejora de la cámara que por fin dejará de hacernos la vida imposible, un ligero descenso en la dificultad (quizás para que el jugador se centre en el modo multijugador) y el método de control llamado "context sensiti-

El juego es un remake del genial título de Nintendo 64 Conker´s Bas Fury Day, que hizo famosos a rare y a su irreverente ardilla malhablada.

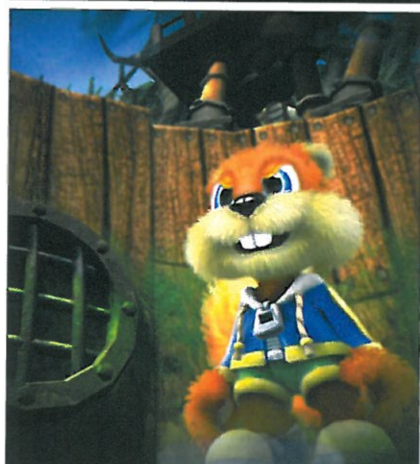












Rare lo ha vuelto a hacer, por algo fue el gran fichaje de Microsoft para la actual generación. Después de un decepcionante Grabbed By The Goulies no traen este espectacular Conker: Live & Reloaded con la marca de la casa.

ve", que viene a decirnos que cada botón responderá de una manera distinta según la situación y que le sienta a las mil maravillas al universo de Conker.

Mención aparte merece el rediseño del nivel de Drácula a favor de un Van Helsing, el nivel paródico de "Salvar al Soldado Ryan" o el momento Matrix, en el que se ha prescindido deliberadamente de cualquier referencia a las nefastas Reloaded y Revolutions. No se salva nadie de la quema...

Bueno, realmente si se salvan por la decisión de censurar los comentarios grotescos con los típicos simbolitos (@#&%") tan típicos de los cómics, pero aún así sigue siendo extremadamente divertido

Características Xbox Live

La verdadera novedad de este Remake es el modo multijugador y es tan bueno que podría ser el título que desbancara a Halo 2 del podium de los más jugados en Xbox Live. Conker: Live & Reloaded permitirá que hasta 16 jugadores (con hasta 2 simultáneos por consola) se batan en emocionantes combates en tercera persona al más puro estilo shooter. Nos permitirá elegir entre dos ejércitos, el de los ositos y el de las ardillas y dentro de estos elegir alguno de los diferentes tipos de soldado para entrar en la batalla. Médico, Francotirador, Soldados, Demoliciones... Una amplia variedad que permite un gran abanico de posibilidades estratégicas para conseguir los objetivos de cada uno de los mapas. Y si no tenemos amigos o Xbox Live siempre podremos añadir bots para no hacer el ridículo una vez que estemos online.

KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

Por fin llega un capítulo de una de las más populares sagas de lucha arcade bidimensional... en tres dimensiones





Por Jetulio

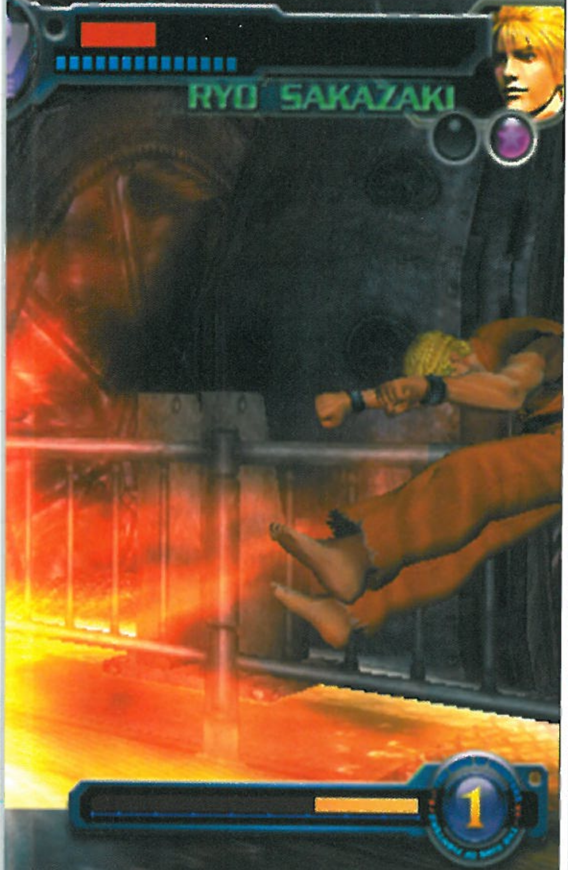
Por fin una saga mítica en 2D que, manteniendo su jugabilidad, se pasa por fin al mundo tridimensional para seguir enganchando a sus miles de fans

Desde hace unos años, justo desde que las mejoras en los motores gráficos trajeron a nuestras vidas los videojuegos tridimensionales, hay dos tipos de juegos de lucha: un tipo que aprovecha al máximo las posibilidades de las tres dimensiones para deslumbrar nuestra retina con espectaculares modelos de luchadores en bellas arenas de lucha, y otro tipo que se mantiene obstinado en las sencillas dos dimensiones clásicas buscando la perfección en la experiencia de combate. Para muchos jugadores, de hecho la gran mayoría que convierte a un título en superventas, el primer tipo es el mejor, ya que estos juegos resultan los más vistosos y trabajados técnicamente, además de más fçaciles para todo tipo de juegadores. Pero hay una parte de los aficionados, los verdaderos amantes del género de lucha, que siguen prefiriendo los títulos clásicos en 2D, porque aseguran que el aspecto gráfico es secundario y que lo más importante es que son estos juegos los que verdaderamente han conseguido la perfección en el control de la lucha virtual.

King of Fighters es una de esas sagas míticas niponas que han hecho grande los arcade bidimensionales nipones. La saga, de la mítica compañía SNK, es junto a Street Fighters y Virtua Fighters, un título referencia en el género desde hace más de diez años. En Xbox ya hemos tenido ocasión de probar alguna entrega de la saga King of Fighters, como el reciente "KoF 02/03", además de poder disfrutar de los personajes de SNK en el popular "SNK vs. Capcom: Chaos". Ambos, dos obras maestras para los amantes de la lucha, han llegado hace poco a nuestra consola y lo han hecho con el siempre agradecido modo Xbox Live. Aunque, a pesar de su probada calidad, seguimos pensando que son productos para una minoría de amantes de la lucha pura.

Pero ahora, todo lo bueno del sistema de lucha de la saga llega en el primer King of Fighters en tres dimensiones, un juego que se lanzó en Japón hace unos meses y que ha recibido una espectacular acogida por los fans de la saga. Y eso quiere decir que sus jugadores de siempre han aceptado bien el cambio. Además, parece que la dificultad ajustable y los modos de juego han hecho el título más asequible para todo tipo de jugadores, por lo que el éxito debería estar asegurado.

Maximum Impact ha unido un apartado gráfico realmente sobresaliente con el estilo de lucha que siempre ha caracterizado la saga. Un total de

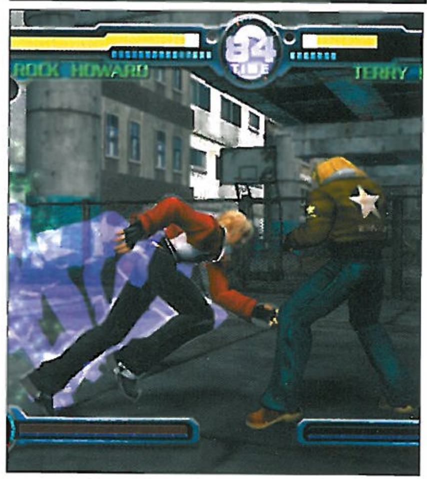












El juego añade al control y experiencia de lucha típicas de la saga, el nuevo aspecto de un título moderno en 3D. Dos razones de peso para no perder de vista a este genial título de combates compatible con Xbox Live.

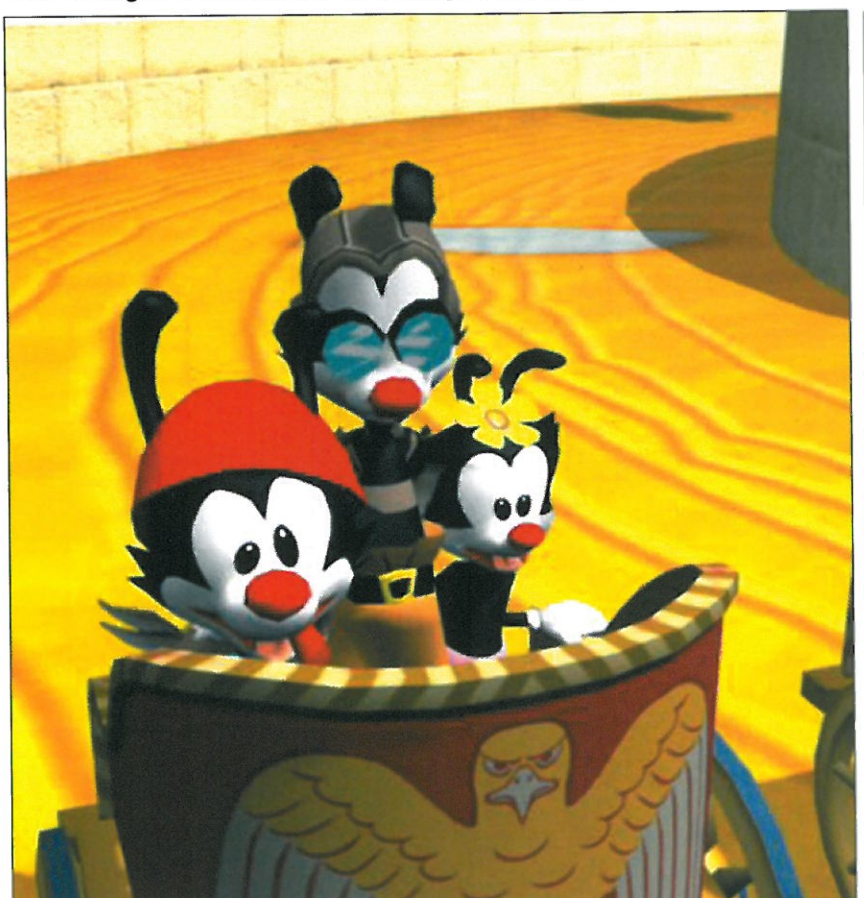
24 fantásticos personajes de la saga SNK están presentes en el juego, pero esta vez completamente renderizados en 3D, destacando el regreso de 14 de los personajes favoritos de todos los conocedores de la saga, además de 6 nuevos personajes en la franquicia y 4 personajes ocultos. El juego incluye cinco modos de juego diferente (incluyendo uno especial de misiones y batallas contrarreloj) y, por supuesto, incluye un modo de juego multijugador compatible con Xbox Live. Y el modo de lucha y el control viene a ser el mismo al que siempre hemos estado acostumbrados, a excepción de los nuevos movimientos laterales facilitados por las 3D, nuevos combos específicos de cada luchador y cuatro saltos diferentes. Un extra que se agradece es que podemos escuchar las voces originales en japonés.

Un DVD extra

Pero por si todas estas características nos parecieran poca cosa, la versión PAL de King of Fighters Maximum Impact llega con un regalo exclusivo: un DVD extra en el que se incluye muchísimo material del juego, incluido un extenso 'making of', imágenes exclusivas, bocetos, etc. También se incluyen entrevistas con los desarrolladores, responsablesde SNK que hablan sobre la saga y todos los secretos del paso del juego a las tres dimensiones. Esta edición especial también incluyeun libro especial con todo tipo de material exclusivo, idela para fanáticos de SNK y de KoF. Un buen regalo que llega a un precio muy razonable: 49,95 euros.

ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT

Los tres famosos hermanos de los estudios de animación de Warner llegan a lmundo del videojuego a liarla pero bien







Por Xcast

Yakko, Wakko y Dot son tres personajes creados en 1930 pero que, por adelantados a su tiempo, fueron encerrados en un tanque de agua de los estudios Warner. Por fin han conseguido escapar y no se les ocurre otra cosa que salvar la ceremonia de entrega de los Edgar recuperando las estatuillas robadas por una enigmática figura enmascarada...

¿Suena raro, extraño, paranoico? Sí, es lo normal tratándose de estos tres hermanos que durante la década de los 90 hicieron del surrealismo y del humor absurdo un verdadero baluarte. Y aunque hayan pasado ya unos años desde el auge de esta serie es un buen momento para revivirla de mano de un plataformas al uso en las consolas de la presente generación. A saber: amplios niveles con varios objetivos simultáneos, cientos de ítems a recoger, diferentes habilidades de los protagonistas y cierta evolución en las capacidades de estos y sobre todo, el sentido del humor que siempre ha caracterizado a estos 3 elementos y que tantos buenos ratos ha hecho pasar a una generación de televidentes.

Técnicamente no podemos decir que pegue, se limita a meternos en la acción de una manera adecuada, con un diseño de escenarios acertado y una realización algo mediocre y repetitiva. También podemos achacarle cierta limitación en los controles

Los tres hermanos 'animaniacos' nos presentan un juego de plataformas lleno de humor absurdo típico de la serie de animación de sus protagonistas, donde aparecen interesantes cameos como los de Pinky y Cerebro

o echarle en cara que las voces se encuentran en inglés a pesar de tener los textos en nuestro idioma. Incluso se puede decir que es descaradamente fácil, pero a pesar de todo esto Animaniacs tiene algo especial, ese toque de variedad en las situaciones y ese punto de adicción que hacen a un juego especial por muy poco espectacular que sea. Quizás sea por el especial magnetismo de los protagonistas y todos los extras que han pasado por la serie desde sus inicios (mención especial a Pinky y Cerebro y sus delirios megalomaniacos, con delirantes minijuegos de creciente dificultad) o puede que sea el ligero aire a lo GTA en algunos momentos. Pero lo que es indudable es que este Animaniacs ha conseguido pegarnos al mando durante unas buenas horas, algo que muchos títulos de más renombre no han llegado a conseguir.



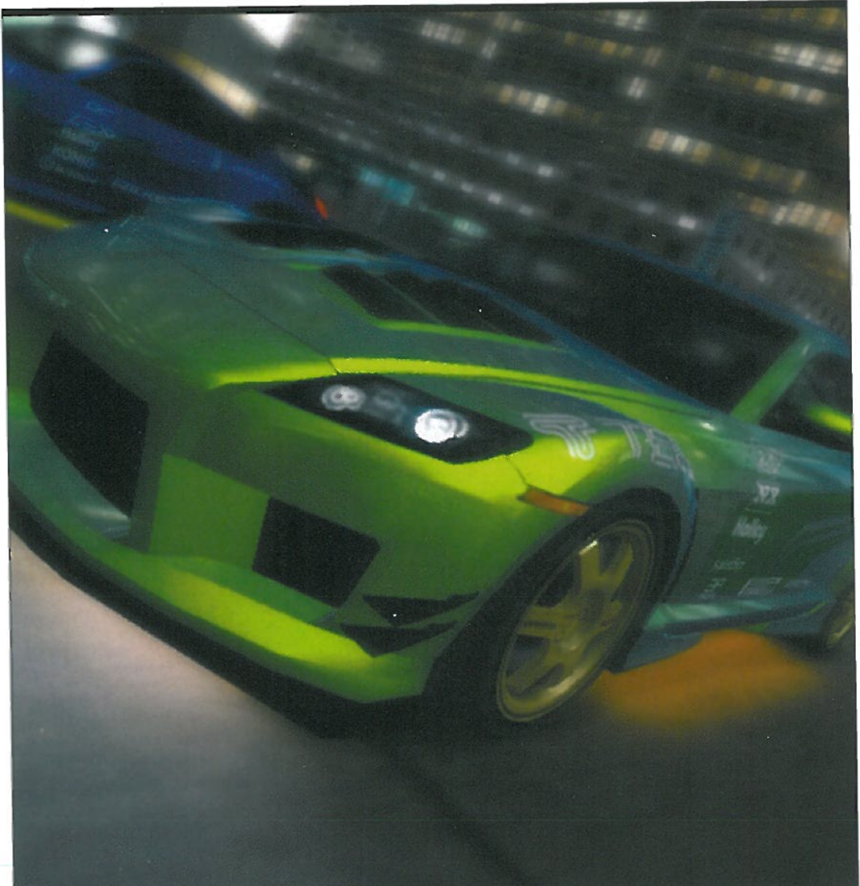


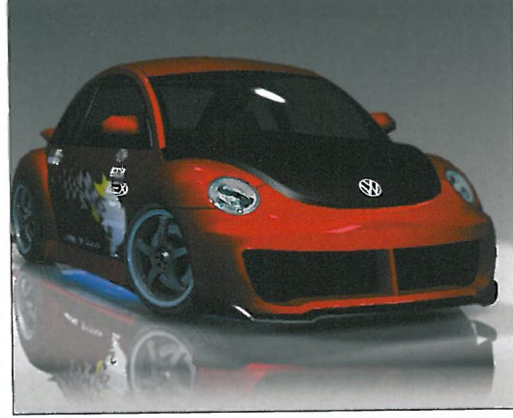
UN MES CUALQUIERA

Cada mes en la redacción de XB Magazine empieza con un emocionante evento que marca el devenir de las vidas de los envidiados redactores que la pueblan, el reparto de los juegos a comentar. Esto se vive de maneras muy distintas para cada persona. Por un lado están los escépticos, esos que piensan "buah, otro juego más", que ni sienten ni padecen. Que casi les da lo mismo tener un Jade Empire que un Metal Dungeon. Pero por otro lado están los gamers (donde me incluyo), esos seres que se miran con recelo cuando el juego deseado le toca a otro colega, que van presumiendo por ahí con sus amiguetes de tener tal o cual juego antes que ningún español. Pero aquí aparece un pequeño problema, ya que los jefazos suelen asignar un tipo de juego predilecto a cada miembro de la redacción. En muchos casos es positivo, ya que nadie se ve obligado a jugar a algo que no le gusta y por ende a puntuarle de manera deliberada a la baja por no comulgar con sus gustos. Pero de este modo uno se queda sin catar demasiados juegos apetecibles, creciendo las tensiones y envidias. Poneos en el lugar de un redactor especializado, por ejemplo, en los juegos de conducción... Es probable que no llegara a catar hasta que no saliera la versión comercial demasiados títulos aún teniéndolos a escasos metros durante meses. Una vez entregado el material empieza el trabajo duro, jugar. Y si, es un trabajo duro porque no siempre son juegos buenos y divertidos. En un mes cualquiera, con suerte, pueden tocar cinco juegos, de los que al menos dos son una aberración. Y hay que probarlos durante algunas horas para ver si la cosa mejora, quitando horas de verdadero vicio a lo que realmente merece la pena. Pero realmente eso es un mal menor, analizándolo fríamente podemos llegar a la conclusión de que "mola". Jugar gratis es genial, y aunque los juegos sean malos la sensación de "yo he sido el primer en jugarlo en España" es algo increíble. Y como lo de jugar envicia llega sin darte cuenta la fecha de cierre. Ese punto donde todo tiene que estar escrito y preparado para ser enviado a la imprenta, momento que además llega sin previo aviso. Un día estas jugando durante 12 horas y al siguiente te percatas de que la has "cagado", que vas a pasar una noche sin dormir escribiendo lo que falta porque no hay tiempo material para hacer todo lo que te tocaba. Y es entonces cuando llegamos a otro punto crítico, las puntuaciones. Un tema peliagudo, ya que al no haber referencia previa en muchos casos es algo así como un salto al vacío, arriesgarte a poner demasiada nota a un bodrio o puntuar demasiado bajo a un gran juego que por cualquier razón no está tan bien como debería. Por poner un ejemplo cercano, basándome en la propia experiencia. De entre los juegos que me han sido adjudicados este mes al que más tiempo he dedicado es a uno de esos juegos que una vez en las estanterías nadie mira, Animaniacs. Pero este trabajo va de eso, de analizar fríamente (y con ello no me refiero a hacerlo con la cabeza en el congelador) el trabajo de muchas personas, tratando de dejar a un lado las preferencias personales y sin influencias. ¿Parece difícil? No lo es y además es altamente adictivo...

JUICED

Parecía que no llegaría a aparecer, pero aquí está uno de los títulos de tunning que más han dado que hablar durante los últimos 18 meses.







Por SirBruce

Ahora sí, tras haber dado tumbos por varias compañías, Juiced se acerca a Xbox. El título que iba a lanzar la extinta Acclaim y que fue uno de los más destacados en el mundo del automovilismo durante el E3 2004, llegará de las manos de THQ. Además, el tiempo no ha pasado en balde y éste periodo de gracia le ha hecho crecer en calidad, aunque los cambios no parecen tan notables como se prometía.

Las carreras de coches modificados ya se han consagrado como un subgénero dentro del automovilismo y con Juiced tendrás todos los elementos que lo caracterizan. Al igual que sucede en otros juegos de este tipo, empiezas desde lo más bajo, con el dinero justo para adquirir un utilitario subido de vueltas. Poco a poco tendrás los vehículos de tus sueños y te habrás hecho el amo de las bandas callejeras. En este sentido, el juego intenta dar una sensación de guerra entre personajes bien definidos, en lugar de enfrentarte sólo a coches. El calendario de eventos también te ofrece la posibilidad de configurar las carreras, aunque no tiene la gracia de mostrarte una gran cuidad que explorar y sentir ese realismo de, por ejemplo, Need for speed 3: DUB Edition. Otra diferencia radica en que no te podrás limitar a un solo coche y mejorarlo poco a poco.

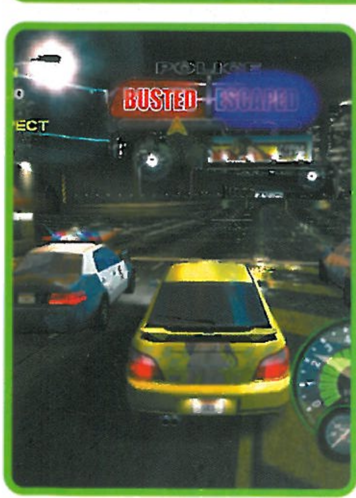
Empezarás tu carrera como un novato, pero la ciudad hará de ti el más duro de los apostadores callejeros, con tu coche como garantía y una chica guapa como mejor consejera. Angel City estará a tus pies.

Deberás elegir uno para cada tipo de evento, con lo que se hace más variado y tienes más posibilidades de ver la calidad de los modelos que incluye. Aquí influye el llamado "nivel de respeto", que te ayuda a conseguir mejores apuestas y que, igual que sube conforme muestras tu maestría al volante, puede bajar hasta quedarse a cero.

En cuanto al aspecto visual, las mejoras respecto a la versión de hace un año se dejan ver. La velocidad se ha mejorado ligeramente, al menos en suavidad, y los gráficos parece un poco menos lavados. Pero no ha habido un cambio realmente espectacular y que ponga este título cerca de Forza Motorsports, sólo se ha limado ligeramente para que su apariencia no sea un lastre. Ni siquiera se deforman los coches, pero eso sí, muchos de ellos son licenciados y perfectamente reconocibles.











SUMARIO ANÁLISIS

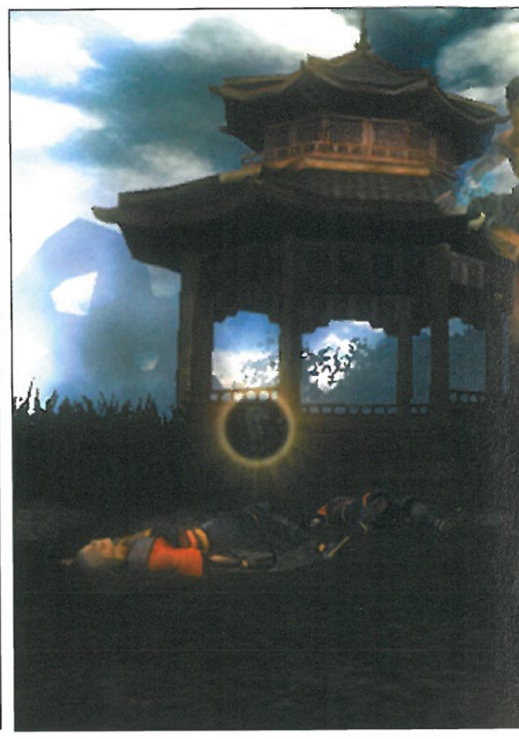
El juego que abre la sección de análisis de este mes es un título muy esperado por los usuarios de Xbox, el último de los grandes juegos que Microsoft edita para su ya anticuada Xbox. Este título es la joya de Bioware, Jade Empire. Aquí hacemos un análisis pormenorizado de esta maravilla de rol y artes marciales.

Después os ofrecemos otra de las grandes apuestas de la compañía de Redmont, Forza Motorsport, tal vez el mejor juego de conducción creado hasta la fecha. Y como hemos pasado un mes galáctico, ya tienes disponible el juego oficial de Star Wars Episodio III. SRS es la apuesta de Namco en el género de la velocidad. Merece la pena.

JADE EMPIRE

La historia del Imperio de Jade se remonta a tiempos inmemoriales, pero su presente y su futuro depende única y exclusivamente de las acciones de una sola persona, su destino depende de nosotros.



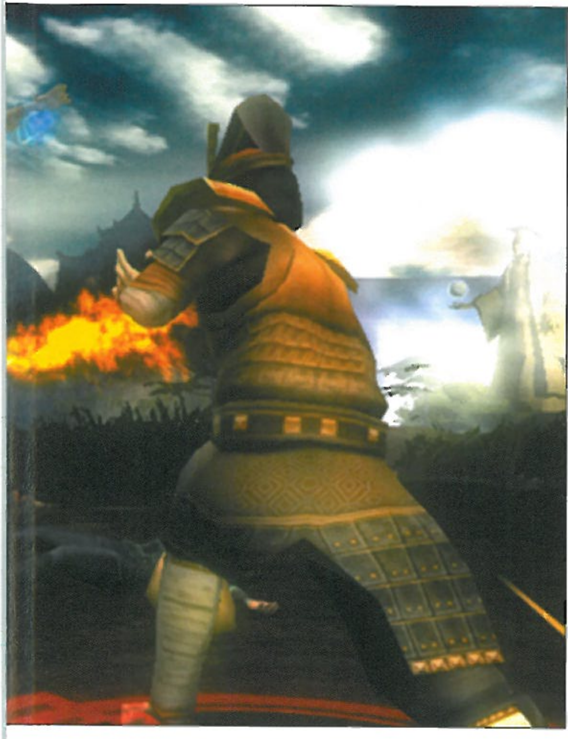


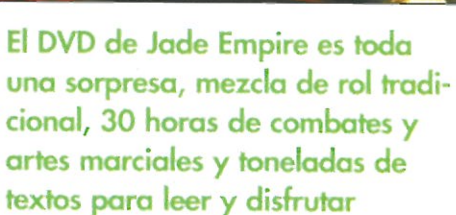
Por Xcast

En cierto modo Jade Empire es como ese niño pequeño que vive en la casa al lado tuyo. Lo ves nacer, como va creciendo, ves el potencial que tiene para, en el futuro, convertirse en un hombre de provecho para luego finalmente verle triunfar en la vida. Y esta podría ser la historia de Jade Empire, ya que por estas páginas hemos hablado en tantas ocasiones de él que lo conocemos de bit a bit sin casi ningún esfuerzo. Para empezar habría que hablar de la historia, que nos coloca en el imaginario Imperio de Jade, creado por el Gran Dragón tiempo atrás. Un mundo con una ambientación oriental donde la mitología china y las artes marciales se funden en uno. Encarnaremos a uno de los seis protagonistas, alumnos aventajados del afamado Maestro Li, en el momento en que su periodo de aprendizaje termina y comienza su andadura en solitario. Nuestro pasado será una incógnita, pero nuestro futuro parece ser conocido por todo el mundo, estamos predestinados a hacer algo grande.

A partir de ese momento nos esperan entre 20 y 30 horas de apasionantes combates, emocionantes descubrimientos y montañas de textos por leer. Puede que a los expertos en estas lides no les parezca demasiado, pero las sorpresas que encierra el DVD bien valen la experiencia. Para empezar el sistema de juego, que empieza como el de cualquier juego de rol, creando personaje y estableciendo sus atributos, para luego soltarnos en un mundo nuevo en el que hacer las cosas de siempre: hablar con la gente, comprar y vender objetos, ganar experiencia, resolver enigmas secundarios... Sí, suena a lo típico, pero está todo tan bien llevado y enmarcado en un mundo tan genialmente diseñado que para nada se vuelve más de lo mismo. Si acaso podríamos quejarnos de las ingentes cantidades de texto que son lanzadas al cerebro del usuario, ya que cada personaje que encontremos tiene cosas interesantes que contarnos. Y no hablamos de un "Hola ¿Qué tal?" sino de conversaciones profundas que en muchos casos requerirán un esfuerzo cognitivo severo. Estos son los momentos tranquilos que preceden a la tempestad, ya que por fin encontramos un sistema de combate a la altura de las circunstancias. Olvidemos los aburridos turnos, los complicados sistemas de magias y toda la parafernalia

Bioware se propuso crear una obra de arte basada en lasartes marciales... y mira por donde, lo ha conseguido.





El DVD de Jade Empire es toda una sorpresa, mezcla de rol tradicional, 30 horas de combates y artes marciales y toneladas de textos para leer y disfrutar

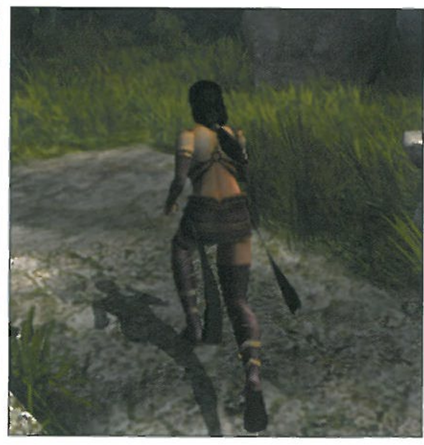






típica del género, Jade Empire huye de todos esos ornamentos acercando el género a los Beat´em up. Pero obviamente no se puede reducir a un simple machacabotones, sino que se hay una profundidad añadida al sistema de combate con la inclusión de la llamada "concentración", algo parecido al tiempo bala de Matrix, y el Chi, el poder mágico en el mundo de Jade Empire. Quizás la variedad de movimientos no sea tan amplia como para tirar cohetes, pero para eso está lo mejor, los estilos de lucha. Los hay de cuatro tipos: Artes marciales, con armas, mágicos y de apoyo, cada uno con sus puntos fuertes y débiles que los hacen únicos. En principio solo podremos tener dos, pero con los suficientes puntos de experiencia llegaremos a poder transformarnos en poderosos demonios, lanzar llamas con mortífera precisión o empuñar afiladas armas... Y así hasta 30 estilos distintos que sitúan











Técnicamente, se puede decir que Bioware ha sacado todo el potencial de Xbox, con unos escenarios preciosistas y enormes y unos personajes trbajados hasta el más mínimo detalle

a Jade Empire un paso por encima del resto de sus competidores.

Técnicamente podemos decir que se ha sacado todo el partido posible al potencial de Xbox. Con unos escenarios geniales, perfectamente diseñados y representados y que logran con una extraordinaria facilidad colocar al jugador dentro del peculiar mundo de Jade Empire, con unas dimensiones y detalle extremos, un trabajo con los personajes sorprendente en el que hasta el más pequeño sentimiento queda reflejado en el rostro del personaje en cuestión. Si bien podemos echarle en cara ciertos tirones en determinados momentos o el efecto de difuminado presente durante la mayor parte de la aventura, pero son detalles menores para un juego increíble desde la primera textura hasta el último puñetazo.

Y si a todo esto le añadimos algunos extras a modo de minijuegos, la ya mencionada línea argumental, el acertadísimo sistema de control y la sensación de necesitar volver a jugarlo una vez que lo acabemos, tenemos como resultado el mejor y más satisfactorio rpg de la consola de Microsoft (y ya no será por falta de contrincantes...). Y para todos aquellos que se queden con ganas de más ya hay rumores del desarrollo de una segunda parte, para que consola aún es una incógnita, pero el Imperio de Jade tiene aún mucho por descubrir.

NOTA FINAL: 9,5

Precio: *59,95*
Jugadores: *1*
System link: *Sí*
Xbox live: *No*
Banda sonora propia: *No*
Desarrolladores: *Bioware*
Distribuidores: *Microsoft*



JUGABILIDAD:
Mucho se ha hablado del sistema de combate, pero el resultado es tan satisfactorio como profundo, de modo que no dejará insatisfecho a nadie. Le baja la nota unas décimas las prolongadas cargas y la ingente cantidad de textos que encontraremos, aunque esto último no debería ser obstáculo para los aficionados al género. ***Nota numérica:*** *9,7*



GRÁFICOS:
Si tuviéramos que buscar algún calificativo para ellos sería de increíbles. Tanto por el la ambientación como por el modelado, no dejaremos de sorprendernos y emocionarnos con el trabajo realizado por los grafistas de Bioware. Mejorarlo en esta generación no será tarea fácil, aunque alguna cinemática sin el motor de juego no haría ningún daño. ***Nota:*** *9,5*



SONIDO:
El principal problema de este apartado es su doblaje solo al inglés a pesar del buen trabajo realizado por los actores británicos. El resto del apartado roza la perfección destacando aún más si cabe las melodías y su tremenda armonía con todo el apartado gráfico en cualquier momento.
Nota: *9,0*



ADICCIÓN:
No sabemos todavía si es sano estar doce horas pegado al mando, pero Jade Empire lo ha conseguido como hacía mucho tiempo no nos ocurría y eso siempre quiere decir algo. Además, a pesar de hacerse algo corto comparándolo con otros rpgs, siempre nos quedarán ganas de volver al fascinante mundo con otro personaje. ***Nota numérica:*** *9,7*





Manda un email a **xbm@mkm-pi.com** con el nombre del personaje de la ilustración y te podrás llevar una de las cinco copias. Te avisaremos por email.

FORZA MOTORSPORT

No tendremos que volver a pedir prestada y a escondidas la PlayStation 2 a un amigo para jugar a un buen simulador de coches... el mejor del género está en Xbox tal y como hemos comprobado con Forza.





Por Xboxfever

No es que seamos unos fanáticos, que lo somos, de la Xbox, pero Forza Motorsport le da cincuenta vueltas a cualquier otro juego de carreras de turismos que se haya desarrollado nunca. Y con esto hablamos de los afamados Gran Turismo que por tierras niponas, y lo que no son tierras niponas, parten el bacalao. Forza Motorsport ofrece todo (vale, casi todo) lo que tiene Gran Turismo y un poquito más. Para que luego nadie pueda decir nada, sí, es cierto que Forza Motorsport tiene muchos menos vehículos que Gran Turismo 4, las algo más de dos centenas no llegan a los setecientos y pico coches que tendremos en el juego japonés, sin embargo algunas de las licencias con las que cuenta Forza le dan un halo de exclusividad que lo hace tremendamente atractivo: Ferrari, Porsche, y otras marcas lejos del viejo continente, de fabricación asiática o norteamericana.

Pero no son los coches los que definen a Forza, que también, sino la forma en que estos se mueven sobre el asfalto. El equipo de desarrollo ha trabajado con herramientas de captura de movimientos que dan a los coches una sensación de total realismo en sus movimientos. Pero lo mejor de todo es que todos esos movimientos se transmiten con mucha facilidad a los jugadores a través de las imágenes en pantalla y las sensaciones en el mando de la consola. No es la primera vez, ni mucho menos, que se utilizan las vibraciones, e incluso el apartado sonoro del juego, para transmitir una sensación de conducción determinada al juego. Otro juego de Microsoft, Project Gotham Racing y su continuación, estaban perfectamente acabados en estos aspectos (aunque el tipo de conducción era muy distinto que en esta ocasión). En Forza Motorsport notaremos distintos tipos de vibraciones en el mando en función del tipo de suelo que estemos pisando, así como dependiendo del agarre del vehículo con el asfalto y si está deslizándose o no sobre éste.

Como adelantábamos, la física de los vehículos está muy trabajada. Es cierto que en las versiones iniciales era todavía más real, lo cual llegaba a hacer que el juego fuese menos divertido, tal y como relatan en los diarios de desarrollo sus creadores, al juego le faltaba algo de chispa que al final se ha logrado eliminando algunos elementos demasiado realistas y dándole un punto más de velocidad. Y esto no quiere decir que Gran Turismo sea mejor simulador que Forza, sino que lo es de forma distinta. De hecho Forza sí cuenta

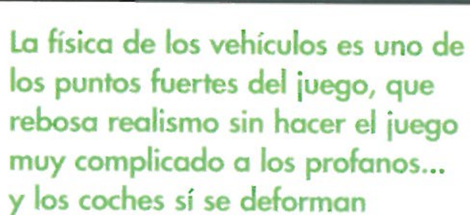
Forza Motorsport es el mejor juego de conducción que hemos visto nunca, y es sólo para los usuarios de Xbox







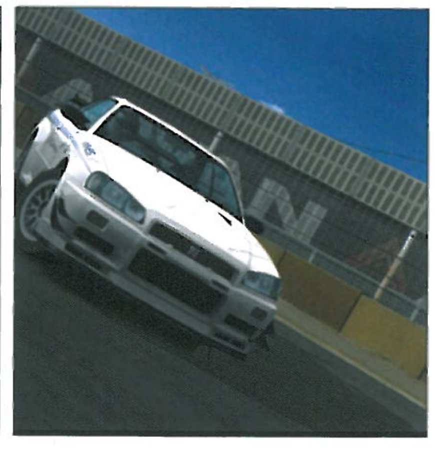




La física de los vehículos es uno de los puntos fuertes del juego, que rebosa realismo sin hacer el juego muy complicado a los profanos... y los coches sí se deforman

con la posibilidad de que los coches colisionen unos contra otros o contra las paredes del circuito, cuenta incluso con la posibilidad de que los coches se deformen y los daños repercutan sobre la manejabilidad del vehículo y afecten totalmente a nuestra conducción condicionándonos en muchas ocasiones. Y esto Gran Turismo no lo tiene, ni siquiera los coches se golpean entre sí como deberían, retando a las leyes de la física y escudándose en una excusa como es la imposibilidad de recrear golpes de coches 100% realistas. En definitiva cuando nos ponemos manos ala obra con Forza nos da la sensación de que es un Project Gotham mucho más realista y que nos permite manejar al máximo las posibilidades de nuestros coches. Además todas las modificaciones que haremos sobre éstos no serán gratuitas y porque nos apetezca, sino que servirán para acomodar el coche al tipo de carrera con que nos enfrentemos y al nivel de nuestros adversarios. También cuenta con un aparta-









do que se limita a modificar el aspecto físico de los vehículos con las modificaciones en pintura, logotipos, estampaciones, cristales tintados y demás adornos que pueden llevarnos hasta la modificación de las llantas de las ruedas y cosas similares, pero que sólo afectarán a la valoración del coche en el apartado de rareza. Eso de la valoración del coche en el mercado se refiere a la existencia de un mercado de coches en el que podremos comprar a un precio y vender a otros si las modificaciones que hemos hecho al coche merecen ser valoradas. De esta forma no sólo podemos ganar dinero, sino que a través de Xbox Live podemos convertirnos en un referente para otros usuarios que quieran comprar nuestros coches por las "preparaciones" que hacemos.

Aspecto aparte, las modificaciones en el vehículo pueden afectar a todos los demás aspectos técnicos y hacer que nuestro coche suba de categoría, cambie e incluso eso puede suponer que no podamos competir con ese vehículo en una carrera que antes sí podíamos, así que también debemos tener cuidado de no pasarnos.

Pero hay algo en Forza que hace que el juego llegue a más gente y supere lo que hemos visto hasta ahora en otros juegos: la definición de los niveles. El modo Carrera, el mayoritario entre la gente más allá de los fáciles en Xbox Live, nos permite evolucionar en diferentes tipos de competición con coches de todo tipo (debemos ir cambiando, comprando, vendiendo y demás) con especificaciones muy claras para competir, para subir de nivel no hace falta hacer un mínimo de pruebas, sino

El modo carrera nos permite evolucionar en diferentes tipos de competición con coches de todo tipo y para subir de nivel se nos exigirá muchos puntos y mucha habilidad con cada uno de ellos

un mínimo de puntos entre todas o algunas de ellas. De esta forma podemos evolucionar a pesar de no ser claros vencedores, y así ir aprendiendo a circular y luego empezar a ganar. Esto le da al juego una gran rejugabilidad que aumenta aún más con el sistema de nivel de dificultad totalmente regulable desde la pantalla de opciones. Para empezar podemos desactivar el sistema de señalización de la trazada (el color indica si vamos demasiado rápido o no y las flechas la dirección en que debemos trazar y el lugar de la pista por el que debemos hacerlo), luego podemos ir desactivando una serie de automatismos de control de la frenada, de la velocidad y demás que dan al juego más y más dificultad. Con esto Forza se convierte en un juego no sólo apto para todos, sino que a la vez es específico para amantes del motor. Amantes de los turismos y de la velocidad que encontrarán una forma de canalizar sus sensaciones a través de Forza.

NOTA FINAL: 9,8

Precio: 59,95
Jugadores: 1-16
System link: Sí
Xbox live: Sí
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: Microsoft Game Studios
Distribuidores: Microsoft



JUGABILIDAD:
El sistema de conducción asistida es perfectamente configurable con lo que se puede ajustar al nivel de dificultad que prefiramos. No esperes un juego sencillo. La posibilidad de jugarlo online o en consolas en red (hasta 2 jugadores por consolas y 8 consolas) le da todavía más recorrido. La customización sólo sirve para rematar un juego muy redondo. **Nota:** 9,7



GRÁFICOS:
Anteriormente no hemos mencionado nada, pero es una reproducción de la realidad que resulta excepcional en el apartado de iluminación, reflejos, sombras dinámicas (muy por encima de otros juegos similares) y con unos escenarios más allá de la propia pista del circuito que merece la pena el tiempo de carga de cada carrera. **Nota:** 9,5



SONIDO:
Te servirá para saber cómo suenan determinados coches en realidad ya que reproducen con mucha fidelidad a los coches reales. Es asombroso cambiar de coche y sentir cómo uno y otro no tienen nada que ver. La banda sonora desmerece un poco, pero la posibilidad de introducir nuestras canciones lo solapan con buena nota. **Nota:** 9,5



ADICCIÓN:
Puro vicio. Agarra el volante y no dejes de superarte un poco más en cada vuelta. Uno de los grandes culpables de esta situación es el dinero, el crédito que se nos da para poder hacer cambios en el coche, en el garaje y así chanchullear todo lo que queramos con nuestros vehículos. La Inteligencia Artificial ayuda mucho a tratar de superarnos. **Nota** 10

STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH

La saga galáctica más famosa de la historia del cine se ha completado. Ahora nos toca vivir en primera persona su capítulo más oscuro: el nacimiento de Lord Darth Vader, el malo más malo de la gran pantalla.





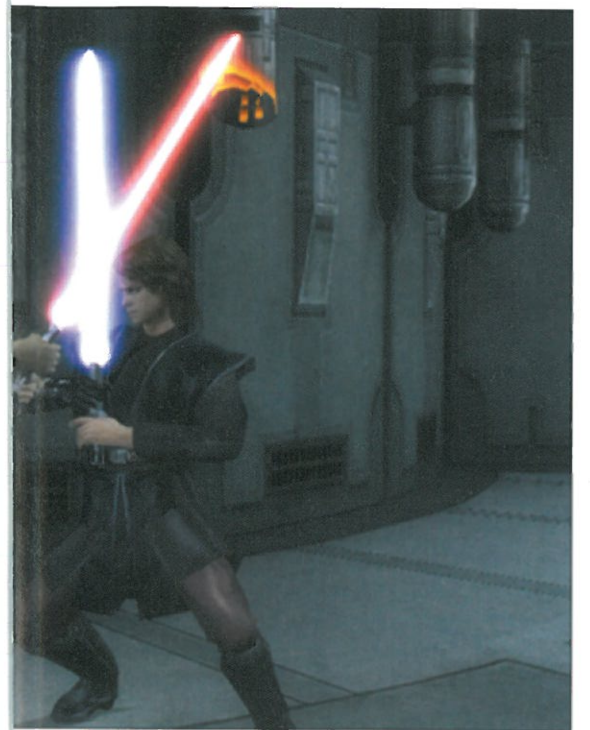
Por Jetulio

El lado oscuro envuelve todo este título, el complemento perfecto para disfrutar del último capítulo cinematográfico de Star Wars, después de las palomitas.

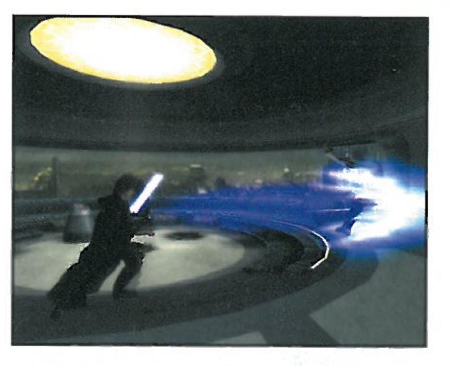
Veintiocho años después del estreno de La Guerra de las Galaxias, Lucas Arts ha terminado su titánica saga cinematográfica con el Episodio III, una película que traerá paz a las legiones de fans y orden al argumento de la trilogía original. Y se ha demostrado, desde que se inició la trilogía moderna allá por el año 1999, que por muchos malos que Lucas se inventara (Darth Maul, Darth Sidious, Jango Fett, Conde Dooku, etc.) ninguno iba a tener el carisma y la fama del icono por excelencia del mal cinematográfico: Darth Vader. Por eso este último episodio triunfará allí donde pudieron fallar los dos anteriores. Todos los fans de la saga necesitaban ver esta película, ya que las otras dos resultaban intrascendentes, sólo un pequeño prólogo para contar la historia que de verdad tiene verdadero interés: la historia de la corrupción de Anakin Skywalker, su paso al lado oscuro de la Fuerza y su transformación en Darth Vader.

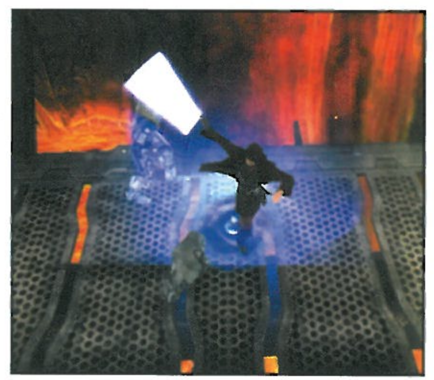
Esto se ha cumplido, con creces a nuestro entender, desde el pasado día 19 de mayo, fecha del estreno mundial de la película, aunque como muchos de vosotros sabéis desde el día 5 del mismo mes ya se podía vivir en nuestras consolas la aventura completa, incluidos bastante minutos de metraje original, gracias al lanzamiento anticipado del videojuego oficial de Activision.

Los fuegos de las Guerras Clon arden por cada rincón de la galaxia. Guiados por los Sith y bajo el mando directo del conde Dooku, la Confederación de Sistemas Independientes ha asestado un golpe demoledor tras otro a la República. Llamados desde un frente de batalla en el Borde Exterior, Obi Wan Kenobi y Anakin Skywalker vuelven a Coruscant y se encuentran el planeta bajo asedio. Con la intención de sumir a la República en un caos mayor, el general Grievous, un maligno ciborg, se ha infiltrado en la capital y ha secuestrado al Canciller Supremo Palpatine. El ejército separatista huye de Coruscant con su premio, y Obi Wan y Anakin dirigen una misión de rescate urgente para liberar al Canciller cautivo. El destino de la galaxia depende de ellos; si fracasan, la guerra podría terminar con el fin de la República. Con este argumento, el de la película, comienza el juego, en el cual podremos meternos en la piel de Anakin Skywalker y de Obi-Wan Kenobi (pasaremos de uno a otro según avance el argumento del juego y los diferentes niveles protagonizados por uno u otro). Así podremos convertirnos en el malo de la película en la piel de Anakin, pero lavar nues-











tras conciencias cuando sigamos del lado del bien en las misiones con Obi-Wan. El juego cuenta con un apartado gráfico espectacular, con un destacable parecido de los personajes y unos efectos visuales que se acercan mucho a lo visto en el film. El juego es un beat'em up donde disfrutaremos utilizando los impresionantes combates con nuestro sable láser, combinando ataques y piruetas en todas direcciones y utilizando los poderes de la Fuerza. Y aquí los poderes de Anakin serán mucho más poderosos, aunque a su vez más destructivos, ya que él utiliza los trucos del lado oscuro. El título incluye un modo duelo, donde dos jugadores pueden enfrentarse en un combate épico. El juego nos llevará a los lugares que aparecen en la película y a muchos otros, previos a la aventura, como los mundos de Mustafar y Utapau. Además, el juego cuenta con muchos minutos del metraje original de La Venganza de los Sith y la genial banda sonora de John Williams. Un juego a la altura de la película a cuyo estreno acompaña que no defraudará a ningún fan. Seguro.

NOTA FINAL: 8,0

Precio: 59,95 euros
Jugadores: 1-2
Xbox live: No
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: The Collective
Distribuidores: Activision



JUGABILIDAD:
Un manejo fácil y muchas oportunidades de sentirte un caballero Jedi, gracias a los combos, movimientos, el sable láser y la Fuerza, hacen que la jugabilidad gane muchos enteros. Aunque además de los combates, hay poco más.

Nota numérica: 8,2



GRÁFICOS:
El apartado gráfico general está muy logrado, destacando el trabajo de la captura de movimientos de las peleas (que han salido de los huesos del coordinador de combates y acrobacias de Star Wars Nick Gillard y el propio Hayden Christensen).

Nota numérica: 8,0



SONIDO:
La banda sonora del juego tiene un gran nivel, ya que viene a ser la misma que la de la película, y eso son palabras mayores ya que provienen de Skywalker Sound.

Nota numérica: 8,5



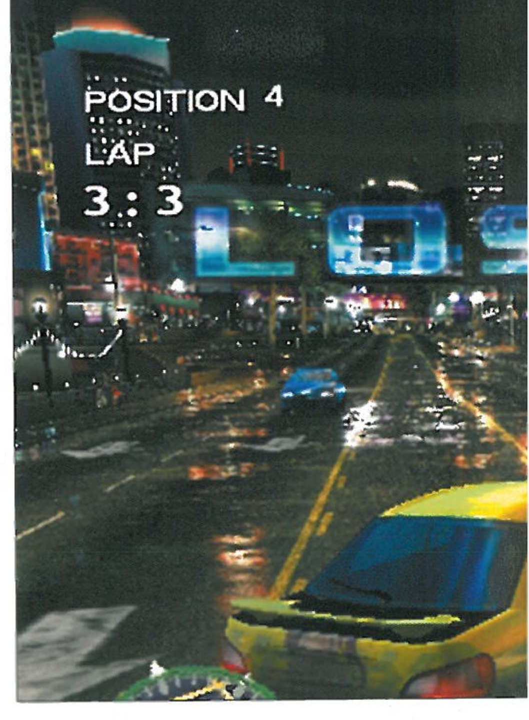
ADICCIÓN:
Para engancharse a este juego uno tiene que ser fanático de la saga, porque el título está diseñado para hacerte sentir un caballero Jedi. El resultado es muy bueno y si te gustó la película vas a querer vivirlo. Eso sí, se hace un poco corto.

Nota numérica: 7,7

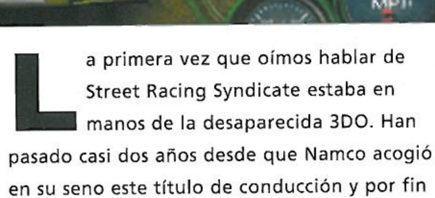
STREET RACING SYNDICATE

Por enésima vez este año llega al mercado español un título que trata de ganarse el corazón de los aficionados al tuning y a la velocidad de nuestro país, ¿podrá Namco cumplir con su objetivo?





Por Xcast



La primera vez que oímos hablar de Street Racing Syndicate estaba en manos de la desaparecida 3DO. Han pasado casi dos años desde que Namco acogió en su seno este título de conducción y por fin sale al mercado.

Los ingredientes utilizados son los comunes con todos los juegos de su género: Coches lujosos, luces de neón, carreras nocturnas ilegales y velocidad. A esta lista habría que agregar en esta ocasión un mínimo de realismo y 18 modelos que prestan su imagen para hacer de "novias" del jugador.

Así nos encontraremos en las calles de alguna de las tres ciudades incluidas (Los Angeles, Philadelphia y Miami) buscando retos para aumentar nuestros fondos monetarios y poder así mejorar nuestro coche. Nada nuevo la verdad, y no especialmente bien realizado.

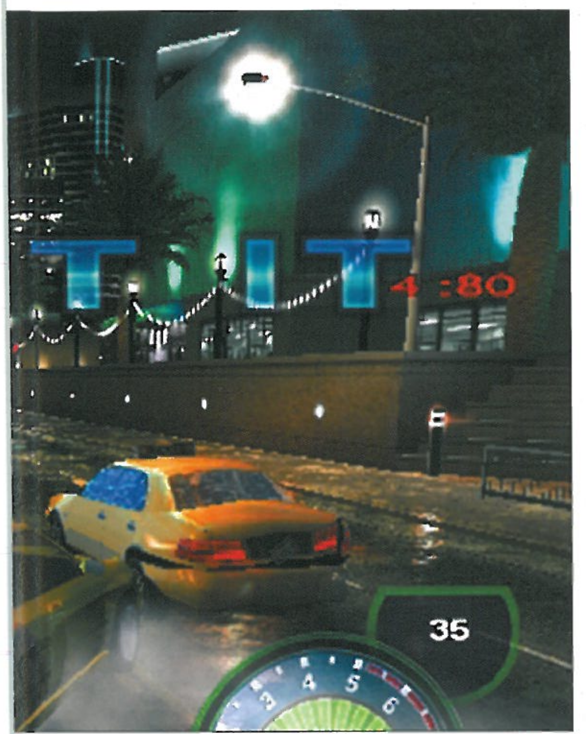
En primer lugar porque la sensación de velocidad es bastante nula incluso cuando activamos el nitro, en segundo porque el control de los coches no es todo lo preciso que suele ser en este tipo de arcades de conducción y, en tercer lugar porque el coche parece que sobrevuele la calzada en lugar conducir por ella. Los dos primeros fallos podemos achacarlos a un afán de realismo demasiado elevado, todos sabemos que lo real "mola" menos que lo que podemos llegar a hacer con un poco de imaginación. Sólo hay que imaginar como sería "The Fast And The Furious" si hubiera sido realista... Un bodrio.

En el lado positivo tenemos la gran libertad que dispondremos para pulular por cualquiera de las localizaciones incluidas eligiendo la carrera o retando al coche que nos venga en gana y el gran tamaño del mapeado, aunque los escenarios pequen en ocasiones de poco detallados, por unas texturas mejorables, y demasiado coloridos (¿de donde ha salido esta moda de poner neones a todas las paredes de cada ciudad?).

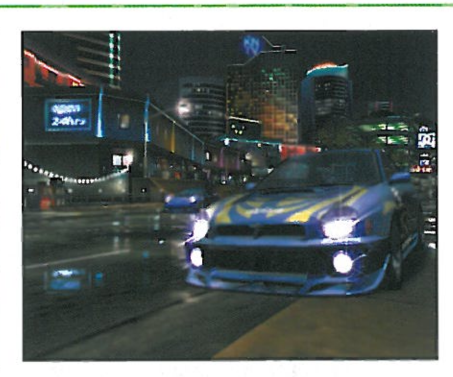
Además el realismo que Namco ha querido incluir en su juego tiene su lado más positivo una vez que estamos en el garaje, con cerca de 40 proveedores de piezas reales y cientos de accesorios para montar en nuestros vehículos. Teniendo que ajustar infinidad de parámetros para que nuestro coche de realmente todo lo que tiene dentro una vez en las calles.

Y ya que hablamos de coches hay que reseñar la no demasiado amplia lista de monturas incluida, que asciende hasta el medio centenar

La velocidad y la personalización de coches son una mezcla de éxito y si, además diviertes y enganchas, las ventas están aseguradas. Namco lo sabe.





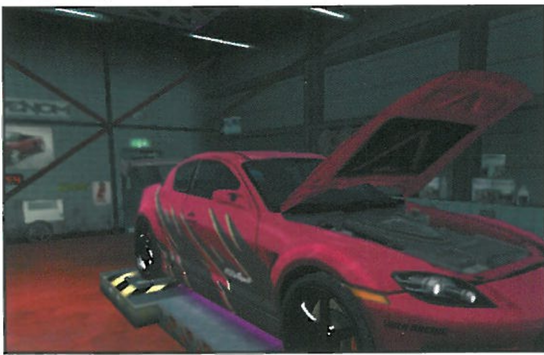






pero que decepciona por tener varias versiones de algunos modelos.

Por último hay que citar los modos de carrera, con especial atención a las partidas a través de Xbox Live, limitadas a únicamente 4 jugadores, lo que asegura un lag mínimo, y a las carreras llamadas "pink slips" donde el ganador se lo lleva todo, incluido los coches de los perdedores.



NOTA FINAL: 7,0

Precio: 44,95
Jugadores: 1-4
System link: No
Xbox live: Si
Banda sonora propia: No
Desarrolladores: Namco
Distribuidores: Codemasters



JUGABILIDAD:
El control de los coches no es todo lo preciso que debería llegando a desesperar en alguna ocasión. Los modos de juego son adecuados aunque no revolucionarios y el Live algo limitado por el bajo número de jugadores en cada partida. Podría haber sido bastante mejor con pequeños cambios.
Nota numérica: *7,4*



GRÁFICOS:
Los coches parece que no quieran correr, además el aspecto gráfico no está a la altura de los últimos lanzamientos del género acercándose demasiado al primer NFS Underground. El trabajo de modelado de los coches y las texturas de los escenarios podrían son también mejorables, así como el deficiente.
Nota numérica: *7,0*



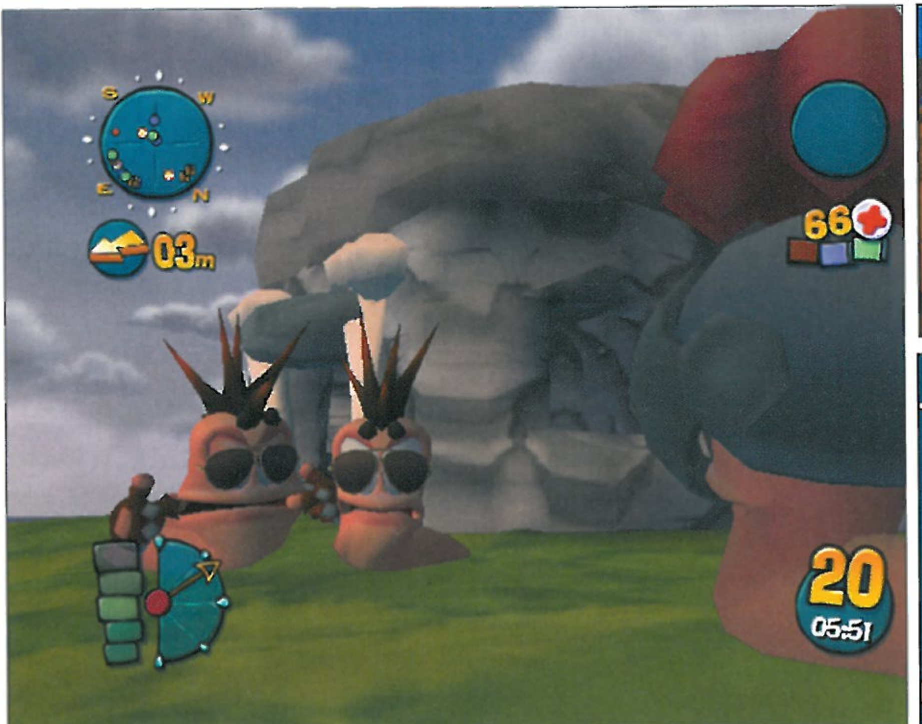
SONIDO:
La banda sonora es demasiado limitada y se hace repetitiva al poco tiempo, además no permite incluir nuestras propias listas de reproducción. Para colmo los efectos sonoros no son nada del otro mundo con algunos ruidos de motor más parecidos al sonido de una vespa que al de un bólido de 400CV.
Nota: *6,4*



ADICCIÓN:
No ofrece demasiado nuevo, carreras nocturnas con un mínimo de libertad y un puñado de coches a personalizar. A los aficionados al tuning les gustará por la temática, para el resto es un juego en el que el único motivo para seguir jugando es ver los videos de las neumáticas modelos que se van desbloqueando con nuestro avance. **Nota:** *7,4*

WORMS 4 MAYHEM!

Los gusanos con más mala leche del mundo de los videojuegos celebran su décimo aniversario con otro de sus desternillantes episodios de muerte y destrucción. Y es que nunca unos gusanos tuvieron tanto armamento.







Por Jetulio

Hace ya diez años que apareció el primer juego de Worms, esos simpáticos gusanos cuya única pasión era destrozarse entre ellos con las armas más variadas en diferentes escenarios. Ahora, para celebrar este décimo cumpleaños, Team 17 ha reunido a los miembros del título original y han creado Worms 4: Mayhem, un nuevo capítulo de los famosos invertebrados ya en la era de las tres dimensiones. Con un apartado gráfico muy mejorado, el título nos permite otra vez organizar combates entre gusanos en el modo de un solo jugador o por equipos de hasta cuatro jugadores cada uno, a través de Xbox Live. Y en estos combates por turnos contaremos, como siempre, con un enorme arsenal compuesto por todo tipo de armas, de las más destructivas a las más absurdas. Un ejemplo de estas últimas son la Flecha Envenenada, la Santa Granada (esto nos suena a Monty Phyton) o el Asalto Bovino, que desata un bombardeo de vacas sobre nuestro enemigo. Pero, sin duda, la mayor sorpresa de esta entrega es la Fábrica de Armas, que nos permite dar rienda suelta a nuestra imaginación y crear los artefactos más absurdos y mortíferos, que luego podremos utilizar en nuestros combates multijugador. Otro de los elementos que sorprenden es la completa personalización de nuestros gusanos. Las misiones de un jugador cuenta con 25 misiones diferentes, cuyos mapas también están disponibles en el modo Xbox Live, además de otros 20



NOTA FINAL: 8,2

Precio: *56,95 euros*
Jugadores: *1-8*
Xbox live: *Sí*
Banda sonora propia: *No*
Desarrolladores: *Team 17*
Distribuidores: *Codemasters*

JUGABILIDAD:
La sencillez sigue siendo uno de los activos más importantes de este título y el modo de juego sigue igual que hace 10 años, si bien ahora contamos con un control tridimensional y un mejor control sobre el menú de armas.
Nota numérica: *9,0*

GRÁFICOS:
El apartado gráfico tiene un gran nivel y el divertido diseño de los gusanos nos encanta. Todo tiene un aspecto muy colorido y divertido y todos los escenarios se pueden destruir.
Nota numérica: *8,0*

SONIDO:
Una interesante banda sonora y unos divertidos efectos gráficos cumplen su función. Las voces de los gusanos lanzando amenazas y sus divertidos epitafios antes de morir son lo mejor del título.
Nota numérica: *7,5*

ADICCIÓN:
Worms es una saga tremendamente adictiva desde que salió al mercado y en esta cuarta entrega se vuelve a demostrar. El modo multijugador es un regalo y la posibilidad de jugar, en equipos, a través de Xbox Live nos vuelve locos.
Nota numérica: *9,0*

SPIKEOUT: BATTLE STREET

Sega nos hace revivir el sabor de grandes clásicos como el mítico Streets of Rage. Por Jorge Núnez







Los amantes de los juegos míticos de recreativa que consistía en avanzar y matar a todo lo que aparecía en la pantalla están de enhorabuena. Spikeout llega con todo el sabor de aquellos clásicos de la mano de Sega y nos invita a revivir aquella época dorada de las recreativas. Seguramente para la mayoría pase desapercibido ya que es un título sin ninguna cualidad especial que le haga sobresalir en ningún aspecto, pero al menos un rato de entretenimiento sí que brindará a la mayoría de los jugones. Básicamente se trata de avanzar por un nivel e ir acabando con todos los enemigos que se crucen en nuestro camino. Gráficamente es bastante básico y pocos juegos se ven ya a estas alturas con un nivel gráfico tan poco trabajado. Todo está correcto y no hay ningún defecto grave, pero ese exactamente es el problema, el no pasar de correcto. Algo que no se entiende es el innecesario tiempo de carga que hay cada vez que pasamos de nivel, sobretodo habiendo visto que la consola puede mover esto y mucho más sin problemas. Estos tiempos deberían ser mínimos o incluso nulos, por lo que se supone que no se ha puesto casi interés en depurarlo.

Los efectos de sonido tampoco son nada del otro mundo, golpes y quejidos por todos lados, una banda sonora básica y voces en Inglés. Lo bueno es que sí que está al menos traducido a nuestro idioma y sabremos lo que dicen los personajes durante las secuencias de animación. A parte de esos momentos no escucharemos ni una palabra, todas las conversaciones (mínimas) dentro de la acción serán simples subtítulos sin voz. Algo que sí que se agradece es que se haya incluido una compatibilidad con Xbox Live, pudiendo completar cualquier fase del juego hasta con otros 3 compañeros más. También podremos jugar hasta 4 personas simultáneas a pantalla partida en la misma consola o mediante conexión de sistemas.

Según avancemos en el juego, iremos desbloqueando nuevos personajes hasta un total de 12, de los cuales en un principio sólo tendremos a 4. En resumen, si eres un fanático de las recreativas de antaño del estilo te gustará, sino puedes prescindir de él sin ningún problema.

NOTA FINAL: 5,3

Precio: *49,95 euros*
Jugadores: *1 a 4*
Xbox live: *Sí*
Banda sonora propia: *No*
Desarrolladores: *Sega*
Distribuidores: *Atari*

JUGABILIDAD:
Es muy fácil, básicamente se reduce a aporrear continuamente un par de botones acabando con todo bicho viviente. Al cabo de un rato si no te gusta el género te aburrirás y volverás a jugar con los amigos 2 veces contadas.
Nota numérica: *7,5*

GRÁFICOS:
No se han complicado para nada en este aspecto. La consola da mucho más de sí sin problemas. Además los tiempos de carga son algo que se podía haber suprimido con un poco más de trabajo por parte de los chicos de Sega.
Nota numérica: *6,4*

SONIDO:
A parte de los típicos sonidos de puñetazos, patadas y lamentaciones de los personajes de la pantalla poco más escucharemos. Las voces están en inglés, aunque al menos está traducido al castellano con subtítulos.
Nota: *6,0*

ADICCIÓN:
Sólo si eres un fan de estos juegos de aporrear botones permanecerás enganchado hasta acabártelo. Sino puede que lo pongas un par de veces para quitarte el remordimiento de haberlo comprado o jugar por Internet, pero poco más.
Nota: *5,6*

MASHED XXL

Cochecitos que se disparan entre sí por carreteras estrechas, ¿Dónde estará Mad Max?







Por Xcast

Siempre hay juegos de esos que nadie oye hablar y que así como por sorpresa aparecen en las estanterías de las tiendas de videojuegos. Por lo general suelen ser bodrios lanzados de "estrangis" para ver si algún desinformado jugador pica. Afortunadamente no es el caso que nos ocupa, ya que a pesar de salir casi por sorpresa y a un precio reducido, Mashed XXL encierra mucho más de lo que se esperaba de él. Para todos aquellos que no sepa de que va la "fiesta" hay que decir que son carreras de coches en las que solo sobrevive el más fuerte, con circuitos plagados de trampas, armas y power-ups que nos ayudarán a acabar con los rivales ya sea la consola o hasta tres amigos que hayan venido a ser destrozados en virtud de nuestras dotes conductivo-destructivas al volante de estos 15 vehículos diferentes. Por tanto lo que tenemos aquí es algo más cercano a un party game sobre ruedas que a cualquier otra cosa. El planteamiento no ha variado un ápice respecto a la primera parte. Más circuitos, vehículos, mejores cámaras y algunos efectos gráficos mejorados que tratan de mantenernos pegados al pad hasta que salga la verdadera segunda parte hacia finales de año. Entonces... ¿merece la pena el juego? Depende del uso que le queramos dar. Si tenemos la anterior entrega las novedades incluidas no justifican totalmente la compra, sigue siendo lo mismo. Pero para reuniones sociales multijugador, no tiene rival.

NOTA FINAL: 7,2

Precio: *29,95 euros*
Jugadores: *1-4*
Xbox live: *No*
Banda sonora propia: *No*
Desarrolladores: *Supersonic Software*
Distribuidores: *Virginplay*

JUGABILIDAD:
Rápido y directo. Los controles responde con fiabilidad y con dos botones todo arreglado y a conducir a toda velocidad. Si bien la cámara nos jugará alguna que otra mala jugada. Aunque a veces parece que falte algo.
Nota numérica: *8,1*

GRÁFICOS:
No hay demasiado que rascar. Escenarios algo simples, coches pobres, sensación de velocidad entre baja y nula... Afortunadamente los efectos de partículas y los 60 FPs enmascaran lo descuidado de este aspecto.
Nota numérica: *8,1*

SONIDO:
Siguiendo la tónica del apartado gráfico aquí encontraremos una falta de atención al detalle bastante importante. Melodías entre tristes y repetitivas y efectos sonoros del montón y sin la posibilidad de banda sonora personalizada.
Nota numérica: *5,7*

ADICCIÓN:
Jugando con amigos los piques son monumentales y su duración simplemente eterna, si lo disfrutamos solos pierde gran parte de su gracia y se vuelve monótono rápidamente. Además la ausencia del juego en red limita las posibilidades de un título ya de por sí algo limitado. ***Nota:*** *7,5*

DOOM3

Mucho se habló después del pasado E3 sobre la decepción que supuso para muchos Doom 3 corriendo en Xbox. Para un servidor no fue ninguna decepción, sino una muestra del camino que estaba tomando vicarius vision en la conversión del éxito de PC. Ahora que ya lo tenemos en nuestras manos hay que cerrar la boca y disfrutar del mayor espectáculo visual visto hasta el momento en la consola de Microsoft. Porque estamos hablando de algo que nadie esperaba ver en esta generación, por encima del resto de sus competidores. Un sistema de iluminación dinámica a la altura de los mejores, efectos de luz increíblemente detallados, antialias, las texturas más realistas y los personajes y enemigos más impresionantes vistos a día de hoy...y sin una sola ralentización en pantalla. Podría decirse que no deja indiferente a nadie y que tras unos minutos de juego acabaremos con la boca abierta. Es una lastima que se desarrolle en escenarios excesivamente angostos, que no dejan ver las verdaderas posibilidades del motor gráfico, y que la oscuridad predomine en todas las estancias que atravesemos. Pero esto es Doom, y como remake de la primera entrega va de eso, de matar demonios venidos de ultratumba sin descanso, sin un argumento consistente, por los largos y oscuros pasillos de una estación espacial situada en Marte. No hay más. Y ahí tenemos el gran fallo, su excesiva linealidad y monotonía en el desarrollo, ya que vista la primera hora ya sabemos que es lo que veremos durante el resto de la aventura. Por suerte como gran extra incluye un modo multijugador donde el gran atractivo reside en el modo cooperativo, debido a la limitación del Deathmatch a 4 jugadores y 5 escenarios que no nos entretendrán más allá de un par de horas.

JUGABILIDAD *Un juego fácil de controlar en el que quizás echemos de menos poder usar a la vez la linterna y un arma, pero donde cada uno de los pasos está más que calculado.*	9,4
GRÁFICOS *La consola de Microsoft llevada casi al límite de sus posibilidades con un modelado y un sistema de iluminación impecables. Si bien habría "molado" algún escenario abierto más.*	9,7
SONIDO *Nada que objetar a un sistema de sonido envolvente que te mete completamente en el juego como ningún otro ha conseguido y acompañado de un doblaje a la altura.*	10
ADICCIÓN *No enganchará a todo el mundo por la poca complicación de su jugabilidad, pero los amantes de las emociones fuertes quedarán enganchados de manera irremisible.*	8,5
XCAST	9,3

Doom 3 es ya un clásico de los shooter en primera persona, a la altura de sus predecesores, que revolucionaron el mundo de los videojuegos a principios de la década de los noventa. La versión de Xbox del genial título que Id Software estrenó en los PC's ha cumplido todas las expectativas y es uno de los mejores shooter con los que cuenta Xbox, tal vez sólo superado por las dos entregas de Halo, en mi opinión. Porque a las innegables cualidades como shooter frenético y adictivo a Doom 3 hay que ponerle también el cartel de 'survival horror', porque sus creadores se han empeñado en ofrecer un atmósfera aterradora y agobiante y en crear niveles oscuros y que pongan los pelos de punta. Vale, tenemos una enorme arma destructiva en las manos, pero tendremos que caminar por oscuros pasillos y estancias en penumbra repletas de cadáveres y demonios de todo tipo escondidos por todas partes.Y todo ello con un apartado técnico envidiable. Además, el juego cuenta con un excelente doblaje al castellano. Pero si a esto le sumas los geniales modos multijugador para Xbox Live y los extras de la versión especial para Xbox, el título es doblemente valioso. Por que lo que es un verdadero regalo, sin duda alguna, son los dos míticos juegos completos y jugables en nuestra Xbox: Ultimate Doom (la clásica recopilación del juego original, Final Doom y los niveles del llamado Thy Flesh Consumed) y Doom II. En ambos juegos, podremos jugar las campañas clásicas, los combates mortales y los modos cooperativos con 2, 3 y 4 jugadores en una sola Xbox. Además se incluye el documental "Tras las cámaras de Doom 3", entrevistas exclusivas con el equipo de ID Software y galerías de arte conceptual, diseños y producción del juego. Un lujo de juego. Imprescindible.

JUGABILIDAD *Jugar a Doom 3 es realmente intuitivo, fácil y fluido y sus muchas posibilidades (armamento, habilidades, etc.) hacen que sea tremendamente jugable. La gente de ID Software saben hacer shooter, sin duda alguna.*	9,2
GRÁFICOS *Vale, no son los gráficos de la versión PC, pero se le parecen mucho. Nos encantan sus sombras, luces y demás efectos. Y por eso le pones muy buena nota.*	8,6
SONIDO *Este es un apartado realmente cuidado, porque los efectos de sonido del juego son parte fundamental del mismo, ya que nos envuelven en esa atmósfera agobiante y terrorífica. Las voces en castellano, muy bien.*	9,5
ADICCIÓN *Si eres un amante de los shooter al estilo clásico, este juego te va a enganchar como muy pocos en Xbox. Tremendamente adictivo.*	9,6
JETULIO	9,2





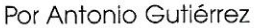
Tom Clancy's Splinter Cell

Un sorprendente bombazo de Ubi Soft, que supuso un antes y después para el género.





Por Antonio Gutiérrez



Hace ya varios años Hideo Kojima se embarcó en un proyecto para PSX y dio cuerpo al género del espionaje táctico y la infiltración.

La saga Metal Gear ha sido durante años el primer referente y máximo exponente. Llegado 2002, en Ubi Soft decidieron alzar la voz y dar su opinión sobre lo que tendría que ser el género de la infiltración.

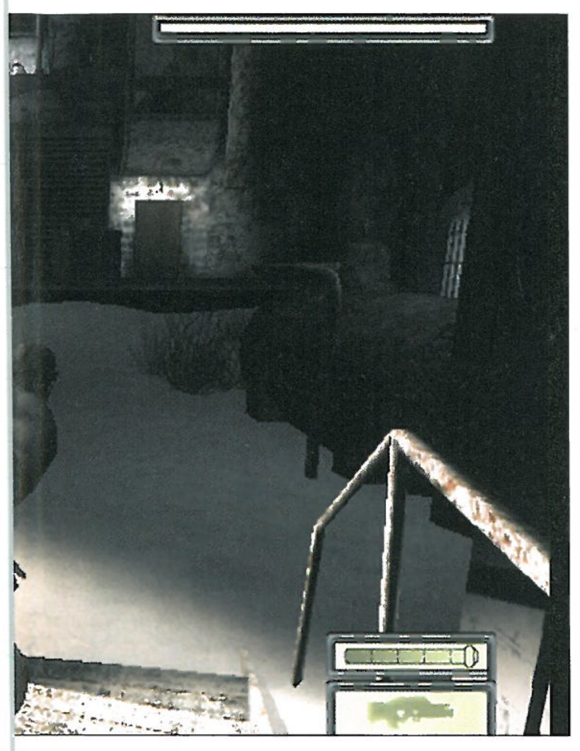
Para ello se aliaron con Tom Clancy y su infatigable maquinaria imaginativa capaz de reproducir en el mundo real presente o futuro, toda clase de conflictos y situaciones político militares. Buena elección como se demostró a posteriori.

Los aciertos de Ubi Soft empezaron ahí, pero continuaron con la elección del personaje y su diseño. Sam Fisher (Samuel Pescador para los amigos) se hace dueño de la pantalla de nuestra consola en cuanto aparece por primera vez. Tras esa sensación, hay muchas horas de trabajo en la mesa de dibujo para lograr que captar de tal modo a la audiencia. Si a estos dos elementos, le unimos que se acertó de pleno con la elección de la plataforma que no fue otra que Xbox...es fácil entender el éxito de crítica y ventas que supuso Splinter Cell. El juego fue en su momento no solo una renovación jugable y aire fresco para las navidades de 2002, sino que también supuso un escalón más de exigencia técnica al que pronto se adaptaron todos los usuarios de la caja de Microsoft. El listón técnico subió a partir de Splinter Cell, sus efectos luces y partículas nos dejaron a todos con la boca abierta, lo que unido a lo atractivo de usar numerosos aparatos 'hi-tec' para abrirnos paso por los sistemas de detección del enemigo, configuraba un cóctel explosivo de adicción. Toda la interacción con el entorno y los enemigos, nuevas (para entonces) formas de reacción de la inteligencia artificial y equilibrio entre los momentos de infiltración y los de acción desenfrenada hacen y, sobre todo, hicieron de Splinter Cell un 'must have'.

Las gafas de visión nocturna de Sam, son un símbolo más de la cultura videojueguil como puedan serlo las pistolas de Lara Croft o la cinta de la cabeza de Solid Snake.

Hoy día la saga Splinter Cell tiene un estado de salud buenísimo, hace poco que encontramos a la venta la tercera entrega y más que tendrán que venir y aunque lo que empezó

Hace ya tres años que llegó a nuestras vidas el bueno de Sam Fisher, y en este tiempo ha repetido tres veces, convirtiendo la primera entrega en un clásico.



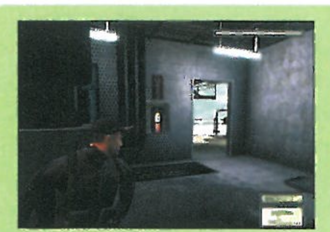


siendo un título exclusivo de Xbox hoy se disfruta en otras plataformas, también seguimos paladeando la versión en consola más cuidada de todas. Tres años no pasan en balde en el mundo de los videojuegos.

Si comparamos el primer Splinter Cell con los juegos que llenan las tiendas hoy día, detectamos cierto desfase, pero nada que desdeñe el juego en si mismo, que sigue contando con una jugabilidad sólida y una trama potente que te puede atrapar sin remedio.

NOTA FINAL: 8,5

Precio: *N/D*
Jugadores: *1*
System link: *No*
Xbox live: *Sí*
Banda sonora propia: *No*
Desarrolladores: *Ubi Soft*
Distribuidores: *Ubi Soft*



JUGABILIDAD:
Tanto en Pandora Tomorrow como en Chaos Theory se ha avanzado en este campo, pero el juego era y es jugable como pocos.

Nota numérica: *8,5*



GRÁFICOS:
Si decimos que a partir de este juego, todos empezamos a exigir más en el apartado gráfico, está claro que el sobresaliente está adjudicado. Algo desfasado, pero es normal

Nota numérica: *9,0*



SONIDO:
El uso del sonido posicional, la calidad de los efectos de sonido y las melodías ayudan en la inmersión que produce el juego. Fue genial y sigue cumpleindo

Nota numérica: *8,5*



ADICCIÓN:
Si te atrapa la historia de de intrigas internacionales que vive Sam Fisher, no pararás hasta acabarlo.

Nota numérica: *8,0*



recomienda...









FORZA MOTORSPORT

"El mejor simulador de conducción de todos los tiempos", esa fue la opinión de varios de los asistentes a la fiesta oficial de presentación de Forza Motorsport que tuvo lugar en La Trifuerza de Barcelona.

Eran las seis de la tarde cuando la gente empezó a llenar el local, ansiosos por saber si de verdad Forza Motorsport era el juego de conducción definitivo para Xbox, el llamado "Gran Turismo killer" de Microsoft. Tras la toma de contacto inicial, la practica totalidad de asistentes al acto parecían estar convencidos de las virtudes del juego. El extremo realismo del que hace gala, junto con las excelencias técnicas, dejaron sorprendidos hasta a los más exigentes, e incluso hicieron cambiar la opinión de algunos que consideraban a la saga Gran Turismo de Sony como el máximo exponente del género. Para calentar motores nada mejor que una pequeña competición para ver quien lograba el mejor tiempo en el modo contrarreloj. El intuitivo y sencillo control de Forza quedó patente, logrando unos resultados bastante igualados. Pero la verdadera emoción llegó con el campeonato, que duró hasta altas horas de la noche, en el que los asistentes al acto se enfrentaban por parejas, demostrando que la única inteligencia capaz de superar a la brutal IA del juego es la humana. Los choques para llegar el primero a la meta dejaron constancia del complejo sistema de daños, pudiendo llegar a afectar totalmente a la respuesta del vehículo, tal y como pudieron comprobar los jugadores en sus carnes. Desde LaTrifuerza.com nos sumamos a la recomendación de todos los asistentes a la presentación.

Olvida Project Gotham Racing, olvida Rallisport Challenge, Forza Motorsport es el juego de conducción que estabas pidiendo a gritos para tu Xbox, un simulador en estado puro, que también cuenta con modalidad arcade, para todos los gustos. Por último debemos hacer especial hincapié en el modo online del juego, al que le hemos dedicado infinidad de horas montando nuestra escudería particular, pudiendo personalizar no sólo las características de los vehículos sino también su diseño, hasta el último detalle, creando verdaderas obras de arte sobre ruedas que todo el mundo podrá ver cuando compitamos a través de Xbox Live. ¿Has soñado con llevar un Viper estampado con el escudo de tu equipo favorito? Compite, gana, logra el dinero, cómpralo, tunealo, píntalo, crea el diseño y estámpalo. Como dice el eslogan, "Eres lo que conduces".

SUSCRIBETE A XB MAGAZINE Y AHORRATE UN 20%

11 números por 25 euros



Nombre ______________ Apellidos ______________ CIF ______________

Dirección ______________ C.P. ______________

Localidad ______________ Provincia ______________ Teléfono ______________ e-mail ______________

Forma de Pago:

☐ Talón nominativo a: Publicaciones Informáticas MKM

☐ Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Banco/Caja de Ahorros:

Dirección ______________ C.P. ______________ Provincia ______________ Localidad ______________

Datos Bancarios
(Sírvase rellenar todas las casillas)

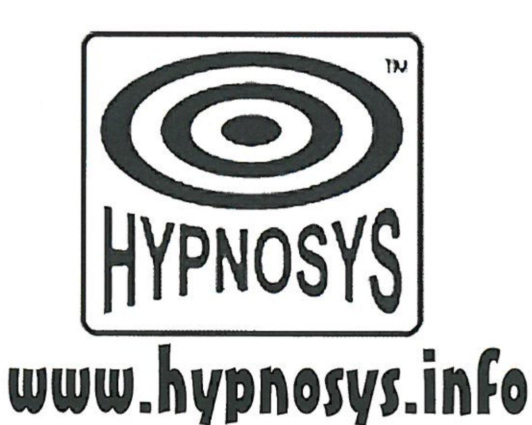
Nº ☐☐☐☐ Clave del banco ☐☐☐☐ Agencia ☐☐ DC ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ nº de cuenta o libreta

Nombre del titular de la cuenta o libreta ______________

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esa entidad los efectos que les sean presentados para su cobro por Publicaciones Informáticas MKM

______________, a ______________ de ______________ de 200 ☐
(Población) (Fecha) (Mes)

(Firma del titular)



HYPNOSYS
www.hypnosys.info



PMV
DISTRIBUCIONES
Venta al por mayor de Videojuegos a nivel nacional
C/ Sigfrido 33-35 P.I. Alameda 29006 Málaga
Tfno: 952 36 32 37
PlayStation.2
PS one
XBOX
GAME BOY ADVANCE SP
GAME BOY COLOR
PC CD ROM

DE IMAGEN Y DE LOGOS



Hay que decir que Xbox 360 es una maravilla, esto es un dato incuestionable. Un bonito y elegante dispositivo multimedia que va a quedar genial en mi salón, mucho más que esa caja negra a la que he adorado durante los últimos cuatro años y que, sólo ahora que he visto la nueva máquina, me parece realmente fea y anticuada. Además, el diseño le da cien mil vueltas a la nueva Playstation 3, que más bien parece una Master System remodelada por un loco del tuning. Y qué decir de ese mando inalámbrico que, sólo con verlo, ya parece que va a ser el mando más cómodo con el que nos hayamos topado (¿habéis visto el mando horrible y presumiblemente incómodo hasta la saciedad de Playstation 3?). Y en cuestiones más técnicas, parece también que Microsoft dará otra vez capones con la barbilla a la compañía nipona (¿o no?), liderando el juego online con el mejor servicio posible (Xbox Live) y las capacidades multimedia más simples y compatibles con cualquier dispositivo portátil o cualquier PC (por favor, que estamos hablando de Microsoft.)

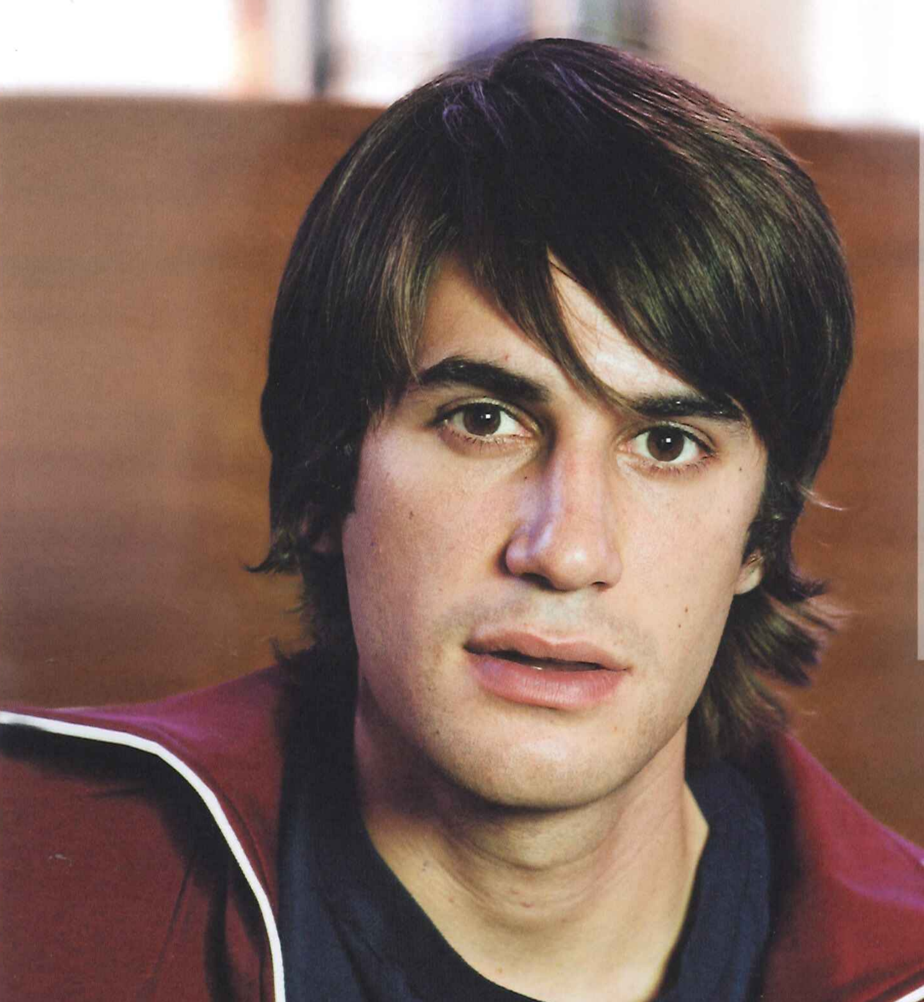
Pero más allá del K.O. técnico que Xbox 360 le va a dar a PS3 (ya sólo su lanzamiento anticipado este mes de noviembre va a ensombrecer la aparición de la máquina de Sony que no llegará antes de la primavera próxima) quiero expresar mi queja ante una grave injusticia: el cambio del logo de Xbox.

Doy por muy buena la evolución de la "X" hacia esa bonita esfera que simboliza la perfección, los 360 grados a los que se refiere el nombre de la máquina. Pero, ¿por qué se ha cambiado la tipografía del logotipo?. A mi me encantaban esas letras agresivas y redondeadas, una tipografía única que ya recordaba a Xbox.

Ahora se han cambiado por un tipo de letra soso, mucho más estirado y que no se diferencia en nada de cualquier tipo de letra sencillo de cualquier anuncio publicitario. La achatadas "X" de antes y la genial "B" eran un símbolo de distinción. Ahora las X no tienen nada de extraordinario y la B da risa. Vaya manera de cargarse una imagen de marca que ha tenido más de cuatro años de trayectoria y de presencia en medios de comunicación, anuncios, etc. El único punto negro, a nuestro entender, de un anuncio genial.

“El Graduado ESO”

A primera vista nadie sabe si tienes o no el Título Oficial.



Sólo tú notarás la diferencia entre tener o no tenerlo.

Con él se abren un mundo de nuevas oportunidades laborales y personales. Es optar a un buen trabajo y desarrollarte como persona. Suena a poco, pero es mucho.

El Curso de Graduado ESO que imparte CCC es tan claro como este anuncio. Aprendes a tu ritmo, con un tutor personal que no permitirá que abandones hasta que superes el examen oficial y saques tu Título.

ESO significa: Enseñanza Secundaria Obligatoria y deberías tomártelo así.

Nadie podrá decir, a simple vista, si tienes o no el Graduado ESO. Pero, cuando lo tengas comprobarás que la diferencia es muy grande.

902 20 21 22
www.cursosccc.com



65 Años
El tiempo nos da la razón.

CCC te ofrece una amplia gama de Planes de Formación. Entre otros:

- "Inglés con 1000 palabras". "The Maurer Method"
- Decoración
- Monitor/a de Manualidades
- Curso Práctico de Tapicería
- Esteticista
- Peluquería
- Guitarra
- Auxiliar de Enfermería
- Auxiliar de Geriatría
- Quiromasaje
- Naturopatía / Herbodietética
- Monitor de Relajación y Desarrollo Personal
- Profesor de Yoga
- Cocina
- Auxiliar de Clínica Veterinaria
- Electricista Profesional
- Técnico en Construcción de Obras
- Gestor Inmobiliaria
- Técnico en Ofimática Empresarial e Internet
- Prevención de Riesgos Laborales
- Administración de Empresas
- Título Oficial de Agente Comercial
- Contabilidad
- Experto en Bolsa e Inversiones

Si deseas recibir información sobre estos u otros Cursos, contáctanos.

Te invitamos a recibir información sin compromiso sobre el Curso que te interesa llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apartado 17222 - 28080 Madrid, España.



Matricúlate este mes y consigue **GRATIS** esta estupenda **AGENDA ELECTRÓNICA**

- CCC fue autorizado por **EDUCACIÓN.**
- Acreditado por el **INEM.**
- Miembro del **ANCED** (org. colaboradora con el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales).
- Certificado de Calidad **ISO 9001:2000**

GARANTÍA DE APRENDIZAJE
Si al terminar el Curso, el alumno no queda satisfecho de la enseñanza recibida, CCC le devolverá el importe abonado.

ELIGE TU CURSO: ______________________

Nombre: ______________ Apellidos: ______________

Domicilio: ______________ Nº: ____ Piso: ____

Población: ______________ C.P.: ________ Provincia: ______________

Teléfono/s: ________ / ________ Fecha de Nacimiento: ______________

DNI (opcional): ______________ Nacionalidad: ______________

E-mail: ______________________

El interesado tiene derecho a conocer, rectificar, cancelar u oponerse al tratamiento de la información que le concierne y, autoriza a que pase a formar parte del fichero automatizado de Centro de Cultura por Correspondencia, S.A. (CCC), con dirección en calle Orense 20-1º (28020) de Madrid, ante el cual podrá ejercitar sus derechos, y a que sea utilizada para mantener la relación comercial y recibir información y publicidad por cualquier medio de comunicación de productos y servicios de nuestra empresa y de otras relacionadas con los sectores de telecomunicaciones, financiero, ocio, formación, gran consumo, automoción, energía, agua y ONGs. Si no desea ser informado de nuestros productos o servicios, señale con una "X" esta casilla: ☐; si no desea ser informado de productos o servicios de terceros, señale con una "X" esta casilla: ☐. (Ley orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos).



